PS 完全攻略 13

登峰造極 必勝之作



隱藏人物完全公開

- 熊/熊貓
- GUN JACK
- JULIA CHANG
- 木人
- 安娜
- 布萊安
- 三島平八
- 魔王歐卡/第一、二形態
- 泰卡．傑克森

特價260元

PlayStation

13

鐵拳3

登峰造極必勝法

⊙隱藏人物完全公開

次世代
發行

PS 完全攻略 13

登峰造極必勝之作





隱藏人物完全公開

- ●熊/熊貓
- ●GUN JACK
- ●JULIA CHANG
- ●木人
- ●安娜
- ●布萊安
- ●三島平八
- ●魔王歐卡/第一、二形態
- ●泰卡・傑克森

特價260元



史上最強者！

最終攻略本

23個主角、對CPU電腦/行家模式/VS模式、

金手指密碼、完整分析，詳盡介紹！！

賽特洛依特γ
賽特洛依特β
被解開血之封印的北斗
喚起殺機的隆
卡魯達
貝嘉
豪鬼
希蕾亞
唐朗
亞倫（史那達）
凱利
史考羅馬尼亞
普露娜
D.黑庫
C.傑克
北斗
桑基爾夫
春麗
肯
達魯西
嘉
隆


「復活邪神」魅力
風情無法擋！
＊內附金手指密碼
§金錢無限
§武器、道具、防具數量無限
§全人物改變HP.LP.JP.WP不減
§全人物皆可變更生命力、攻擊力等狀態
§全技、術、道具詳細一覽表，可自由選擇欲裝備物品
§各人物可以擁有任何技與術
＊完整資料篇
【特別企劃】
「復活邪神」系列進化論
緊急發售中！
特價
220元
SaGa Frontier
復活邪神4
OFFICIAL PLAYER'S GUIDE
Play Station
復活邪神4
特價 220元
SaGa Frontier
サガ フロンティア
超級強卡 次世代搶先發行
電玩贏家 決不容錯過
次世代完美發行 次世代出品 大家有信心


TEKKEN
3
【完全攻略本】

鐵拳3 CONTENTS目錄

STORY …… 3
角色相關圖 …… 4
操作說明 …… 6
基本動作 …… 8
打擊技 …… 10
拋投技 …… 14
反擊技及振反 …… 18
橫移動 …… 20
擊倒及起身 …… 22

MAIN CHARACTERS

■主要人物篇 …… 27
- 風間仁 …… 28
- 保羅·費尼克斯 …… 34
- 佛烈斯特·洛 …… 40
- 雷武龍 …… 46
- 金克 …… 52
- 尼娜·威利姆 …… 58
- 吉光 …… 64
- 凌曉雨 …… 71
- 法蘭 …… 76
- 安娜·格魯 …… 82

TIME RELEASE

■時間開放角色 …… 89
- 熊／熊貓 …… 90
- 岡·傑克 …… 92
- 茱莉亞·張娟 …… 94
- 木人 …… 96
- 安娜·威利姆 …… 98
- 布萊安·飛利 …… 100
- 三島平八 …… 102
- 歐卡／第1型態 …… 104
- 歐卡／第2型態 …… 106
- 泰卡·傑克森 …… 108

■對戰的續篇 …… 111
■不同距離的攻防 …… 112
■何謂閃避 …… 113
■架勢的特徵 …… 115
■對戰攻略 應用篇
- 雷武龍 …… 116
- 凌曉雨 …… 117
- 法蘭 …… 118

■何謂連續拋投 …… 119
- 金克 …… 120
- 尼娜·威利姆 …… 122

▽專欄1／隱藏服裝 …… 26
▽專欄2／你應該知道的勝利姿勢 88
▽專欄3／看一看背景 …… 110

「The king of iron first tournament」的戰鬥，已告終局。

風間準注意到三島一八神秘力量的根源彷彿來自惡魔，且正一步步地接近一八。和一八碰面的準，感覺到自己正被一八神秘的力量吸引著。

數日後，在大會舉辦者一八那兒現身的卻是平八。在激烈的戰鬥之後，平八打倒兒子一八，再次獲取接手三島財閥。平八並不在意惡魔的存在，將一八葬在火山口。就在同一個瞬間，惡魔出現在準的面前。而當時準抱著所懷的骨肉…。但是，準打倒了惡魔，在遠離村莊的屋久島山中，開始養育她與一八的孩子「仁」。

作戰終了，再次當上三島家首腦的平八，為了取得更大的權力，考慮收拾起平復由自己在世界各地發動的爭亂，以便取得權力者間的信賴。在紛爭地帶派遣三島財閥設施部隊「鐵拳眾」進行開發，在貧窮國家內開拓供給食物的田地。表面上，可以看到世界回到和平。

大約 15 年的歲月流逝，風間仁，15 歲的冬天。

根據平八的命令，挖掘印第安遺跡的「鐵拳眾」，發現謎般的生命體。收到這報告的平八下令收回，但「…部隊全滅…他是「鬥神」！？」如此謎樣的無線報告在最後他們中斷了消息…。為了搜索「鐵拳眾」，降落遺跡的平入所看到的是多數的死屍。平八雖陷入深深的悲哀中，但這夢景象接著馬上又成為激發他新野心的契機。「光是這股力量及神秘生命體若能在我手上的話，那手輕時想征服世界理想就不是夢了」。為了取得最強的「鬥神」及「世界」，平八再次著手朝向此野心。

然後，歷史又重覆上演了……。

「鐵拳眾」中斷消息事件後，在世界各地開始發生很多奇妙事件。所謂奇妙事件，是各具有「強魂的人們…也就是說世界各地的格鬥家們像謎一樣地失蹤無蹤了。

此時，與仁平靜度日的準，直覺上感到自身迫切的危機。「被不尋常的力量盯上了」開始有此預感的準，「該來的日子」已準備好，且將過去所發生的事，完全對仁詳細說明。然後，交待他若自己有了什麼事的話，去找三島平八…。

暴風雨的夜晚，「該來的日子」突然到來了。「鬥神」出現在 15 歲仁與準居住的山上，開始橫掃一切。不顧叫著「快逃」的母親。仁勇敢地對對抗「鬥神」…。但是，仁在一瞬間，失去了意識。而當仁清醒時，母親及居住的森林，完全燒毀且消失了…。

被「鬥神」殺死親人的仁，照著母親的遺言，朝向平八那兒前去。他向祖父平八拜託傳授擊倒仇人「鬥神」的技法。突然見到來訪的仁驚訝的平八，打聽出事情的原委。聽到傳聞的平八，確信在各國引發事件的黑幕「鬥神」，是個「強魂」不會錯，已決心舉辦一場可引出「鬥神」又可集結他想要的「強魂」的「The king of iron fist touruament 3」

接著 4 年，風間仁 19 歲的春天。

「The king of iron fist tournaunent 3」的戰鬥，就在此時揭幕。

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT3 ……

宇宙



茱莉雅·治姆

在印第安遺跡上被米雪兒(MICHELLE CHAHG)撿到扶養，拳法也是由她傳授，擔心前往平八身邊的米雪兒而在後面追蹤。

師徒關係

米雪兒(MICHELLE CHANG)

身為養育茱莉雅的老師，為了探三島財閥視為目標的項鍊與鬥神的關係而接近平八。

已被吸收？

須要鬥神的血

舉辦引誘鬥神的大會

行蹤不明的格鬥家們

世界有名的格鬥家們失蹤事件，一個個接著發生，其中也包括前大會的出席者…。

因為師父沒返回，故追上前去

吉光



是幫助貧窮者的義賊集團「卍黨」的首領，為了救恩人魔王コノビッチ，需要鬥神的血。

最先接近

搜查中

想知道有關鬥神的事

受託參加大會



三島平八

企圖征服世界的三島財閥首領，知道鬥神的目標是強者，正利用自己的孫子，仁當作引誘鬥神道具。



布萊安·弗瑞

是在槍擊戰鬥死亡，經Dr.亞貝爾之手，以人造人再生的原國際警察官，為了取得魔王コノビッチ的腦中資料，以害死為目標。

在過去時是對立？



雷·武龍

是世界上的犯罪組織最感害怕的香港國際警察刑事，以五形拳為中心的中國拳法使用者，被平八委託出席大會。

想幫助救命恩人

討殺母親的仇人

血緣關係

在鬥神等眼中不存在，且視為目標的是宇宙一

Dr.魔王コノビッチ

是蘇聯誕生的天才科學者，唯一知道鬥神之謎的研究者，在做使女兒再生的研究中，隨怪般的病倒，陷入瀕死狀態…

正在利用

世界上危險的對立關係



風間仁

因母親的性命被鬥神奪走，為打倒鬥神，雖只使用風間流柔術及三島流喧嘩空手的，但對自己蘊藏的神秘之力並沒注意。

Dr.亞貝爾

人造人（複製）的研究者，利用布萊安，企圖偷得對手Dr.魔王コノビッチ腦中資料。

捕獲它後養在研究所

ROGER & ALEX 袋鼠恐龍

一八正實驗的野獸軍隊的袋鼠及恐龍，那天會結束後，被亞貝爾醫生捕獲，好像被做為人造人的研究材料…。

想知道關於冷凍睡眠狀態之事



安娜·威利姆

尼娜的妹妹，為了解決姊妹目前狀況，正奔走於找回尼娜受冷凍睡眠的影響而失去的記憶。

因一八的命令，進行冷凍睡眠

以取命為目標

對手的關係

要回老師



關係

跆拳道界自豪是技師天才格鬥家，擁有持不曾失敗的戰蹟，但唯一和風間仁不分勝負，與仁出席打倒鬥神的大會。

師徒關係



被保羅強行押走？

保羅·費尼克斯

是地球自豪首屈一指的格鬥家，以宇宙一為目標，正努力修行，是這次大會中最讓人感到害怕的人物。

修行伙伴

佛列斯特·洛



MARSHALL LAW的兒子，被禁止和別派比武，但被保羅邀請出席大會，以試試力量而決定參加。

姊妹戰爭

尼娜·威利姆

15年前因以一八的生命為目標而被捕，被施行冷凍睡眠，甦醒時記憶喪失，無意識下變得以風間仁的性命為目標。

修行夥伴？



MARSHALL LAW

保羅的學習夥伴，想著兒子被保羅誘拐了。

父子

ジューン

為了從三島財閥那兒引出對於因幫助自己而被破壞的傑克2的修復上必要的情報，命令甘·傑克潛入大會。

想修復救命恩人

使用在JACK-2機體中的一部分，也混雜著異物。

角色相關圖

鬥神
歐卡

是在印第安的遺跡中被發覺謎樣般的生命體，是古代宇宙下留下的最終兵器。有關此的傳說存在著，正準備在找尋「強魂」中

報仇

處於毀壞狀態



金克

是在初代金克經營的孤兒院中養育的小孩，為了報血父親般對金克牧師的仇，在鎧甲王（ARMOR KING）那兒努力修行。

師生關係

鎧甲王（ARMOR KING）

原是地下職業角力表演界中的帝王。為了報在生涯競爭的手中也是好友朋戰死的仇，以第2代金克第二參戰。

經營孤兒院

●死亡 初代金克

是謎樣般的覆面角力者，也是經營孤兒院，心地善良的牧師。

摯友

鐵拳眾

三島財閥的私設部隊，在印第安遺跡上發現鬥神並回收，但反而被毀壞。

最害怕的

●服役中 傳說巴西格鬥技的長者

在監獄服刑的謎樣老人，是傳巴西格鬥技習得過的人，過去好像和平八的父親仁八作戰過。

安迪・格魯特



因雙父之罪在刑務所服刑，而得到長者傳授巴西格鬥技，為了取得新的力，逐漸接近三島財團

想要新的力量

師生關係



泰卡・傑克森

如慧星般出現的幻樣舞蹈家，也使用巴西格鬥技。

父子吵架

4 年級

想建造理想的遊樂場



凌・曉雨

為了參加三島財閥的大會，而其條件條件為建立理想遊樂場，留學日本，和平八共同行動。

●消息不明 三島一八

是平八的孩子；仁的父親。19年前，在和平八的父子戰中失敗且被丟於火山口，生死不明

依照命令，接近三島財閥

●消息不明 風間準

仁的母親。仁15歲的時候，被突然出現的鬥神襲擊，消息不明

師生關係

留級課一年級

飼主

三島工業高等專門學校

是三島財閥設立的5年制學校，擁有很多留學生。傳聞中並沒有日本政府的許可，且實際上是兵器開發工場。

愛戀

熊貓

是凌曉雨從中國的高中學校帶來日本，兼保鏢的寵物。受平八的寵物熊所喜愛，但牠卻討厭熊。

●消息不明 ベク・トーサン

法朗的老師。在前大會受一八脅迫，和 MARSHALL LAW 作戰，成為鬥神目標下落不明。



甘・傑克

JACK-2 的韓備型，依照被植入記憶的過去情報作戰。依19年前救助過的少女ジューン，接近三島家。

傑克廢品

被破壞的 JACK-2 零件，因在最聯重覆到 JACK-2 碎片零件。

原型廢品

過去，一八軍隊所有的原型 JACK 產品，多數已損壞。

熊



是初代熊的孩子，平八兼保鏢的寵物，傳到第2代，以保護為目標。

父子

因第二代必須要打倒的志氣

●死亡 子熊

是平八的保鏢兼寵物，但衰老死了，曾被保護打敗2次。

本人



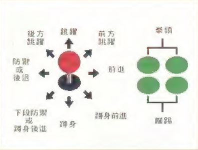
以樹木完成的訓練用的木偶。在格鬥家失蹤事件發生的同時起動，將擁與人類同樣的作用精神。



SYSTEM 操作解說

即使用性能[illegible]角色，若不記住攻擊、移動等等基本操作，想在對戰中勝利的話，是很難的。在這裏，從基本操作，[illegible]衝刺，橫移動等特殊操，作一番解說。

此遊戲的人物，是使用 8 個方向的搖桿及 4 個按鍵來操作。關於各個任務，請參考右邊的說明圖。還有，此搖桿操作是做中央歸位，當搖桿歸位停在中間時，上、中段的攻擊會自動防禦。另外，由於這個是玩家角色右向時的操作，要記得當自色左向時，要變成相反操作（←是→）。拳頭、腳踢鍵在角色的方向上不能被左右。



【基本操作】 SYSTEM

左拳 / 右拳

基本攻擊的拳，因沒有範圍，出手要快。可接續空中連打的騰空技，幾乎是從拳開始的。



左踢 / 右踢

腳踢比起拳擊，出手較慢，但範圍長，可擊倒對手的時候相當多。蹲身出招的話，會變成下段攻擊。



蹲身 ↙或↓或↘

蹲身可回避站立拳等上段攻擊。還有，輸入↙或↓，可防禦下段攻擊。



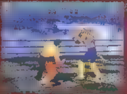
跳躍 ↖或↑或↗

斜上方輸入搖桿的話可在前方、後方跳躍。因比起前作品，跳躍的高度變低也變得不容易瞄準著地。



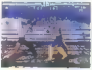
【特殊操作】

在這種瞬息萬變的對戰遊戲中，一開始並不是高水準，是足以贏對手的時候。在這裡，將針對有關本書介紹基本操作應用的特殊操作做一番解說。特別是突進、速退是重要的要素，要使用與否，在戰略上有相當大的差別。更進一步，若可靈活運用從「鐵拳3」而來的新要素——橫移動的話，更強。這是錯不了的。



突進 →→ 後退 ←←

將搖桿橫向連續輸入的話，可做比平常走路還快的前進、後退。大致上是爲了做距離調整而使用，但也可用在靈活閃避對手攻擊的場合上。由於是在「鐵拳3」中，絕不可欠缺的操作，要好好靈活運用喔！



←突進、後退，使用的話，就容易做距離上的調節。

跑 →➡

在接近遠離的對手時使用。在前作，搖桿要輸入三次，但這回，由於是用砲的兩次，所以變得容易使出。跑了3步之後，一接觸到對方，會變成不能防禦技的抱摔。還有，如果接觸擊倒對手的話，則可踩到對手。



←衝刺中，按拳，會變成跳躍切拳。

前方小跳躍 ↗

這次由於大跳躍的高度變低，跳躍除了前方，變成只有1種類。小跳躍和平常的跳躍相比，滯空時間短，沒有破綻。還有，因早着地，對擊倒對手的追打容易命中這也是特徵。



←如果是小跳躍攻擊的話，容易命中空中。

向內橫移動 ↑ 前方 ↓

「鐵拳3」的新要素。將搖桿上下輕輕操作，可向畫面裡面、前方移動。以輕彈搖桿的方式輸入是竅門。突進、速退時同樣使用，在戰略上可大增深度。還有，全角色，若輸入指令，在移動中也可做攻擊。



←就算是橫移動的技法中，也有強力的技，如金的レックウ

在本書中，搖桿的操作如以下般表示

➡	將搖桿稍稍動作久一點，或者是就輸入押（推）不放
⇒	將搖桿輸入時間短，或只瞬間輸入
☆	手離開搖桿，做成中立狀態

輸入的範圍

不能好好做搖桿（方向鍵）操縱的人，在輸入指令時，要注意：一面看着搖桿，一面正確地操作。還有，不能好好做按鍵輸入的人，可試着自己練習成按鍵節奏。





SYSTEM **基本動作**

[illegible]

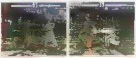
基本動作對對地也很重要

鐵拳3[illegible]的技法[illegible]在各式[illegible]的新系統中被採用，作戰方法也變得更深奧。雖然一般說來，目光多會投注在[illegible]的新技法上，但，能活用所有技法的關鍵，實際上仍在於基本技法中。特別是有關橫移動的新系統，如果可反覆練習基本動作的[illegible]



拳擊

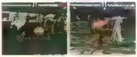
拳擊是所有攻擊的基本，在「鐵拳」中，有上、中、下段3個攻擊判定，在連打中，也有將這些混雜其中的時候，把攻擊判定好好地記住以對處，這是必要的。



→[illegible]　←做出對應攻擊判定的防禦

姿勢變化中的攻擊

所謂姿勢變化中的攻擊，是指在蹲身途中及起身途中，輸入指令的技法。由於時機微妙，建議在充分精通之前，好好地反覆練習。



→從蹲踞出クレフトサマー　←雙方都是重要的基本技

蹲身攻擊

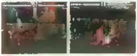
各角色，可一面蹲身，一面前進。更進一步，可在此狀態攻擊。所以在一面回避技法，一面做攻擊時，蹲身攻擊的變化是不可欠缺的。



→以蹲身狀態防禦敵技　←[illegible]

防禦破壞攻擊

即使防禦我這邊的攻擊，也會使對手陷入一時膠著狀態的技法，就是防禦破壞攻擊。普通的連續技，當然在10連打的布局等，其用途很廣。



→如其名的防禦破壞　←[illegible]

【跳躍攻擊】

SYSTEM

跳躍[illegible]普通的跳躍和[illegible]有前向的[illegible]跳躍，各[illegible]出招的跳[illegible]擊也不同。在普通跳躍中，分[illegible]跳躍後、空中[illegible]降中、着地前 4 種須配合時機的技法，特別是跳躍打擊系[illegible]可使對手跟[illegible]，也可以[illegible]追打攻擊。

由小跳[illegible]做出的攻擊和前作品幾乎沒有[illegible]化，但在踢的場合，如同擊倒對手的[illegible]及[illegible]光的下段踢般，在每個角色[illegible]都備[illegible]個性的技法。





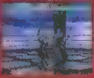
【背後攻擊】

[illegible]繞回對手背後攻擊的攻擊法，出招的話會使[illegible]成大損傷，但為[illegible]能[illegible]地[illegible]回背後的要多[illegible]夫。敵人在出動作大的技法時，一面以[illegible]移動[illegible]，一面使用[illegible]繞到敵人的背後。[illegible]進一步，使用拋投技在後方移動時也可使[illegible]起瞄準背後拋投而[illegible]動，不如[illegible]的話，就使用[illegible]




【橫移動攻擊】

這次[illegible]用的新系統，將搖桿向上移的話，角色[illegible]畫面內側[illegible]向下方輸入的話，移動到畫面[illegible]。更進一步是容易繞[illegible]距離[illegible]的對手背後，很好使用的系統[illegible]是不可過於[illegible]，在運用自如[illegible]由於時[illegible]很嚴苛，也有很多時候不能回避而受到敵人的攻擊，應該當作緊急[illegible]而使用[illegible]

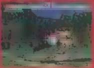



【跑步攻擊】

SYSTEM

如果處在和[illegible]手分開的狀態，可[illegible]此時，在跑了三步[illegible]和[illegible]的話，會變成碰撞。這個技法是不論對手如[illegible]也能擋住的防[illegible]能[illegible]。進一步說明[illegible]會成為不[illegible]防禦的無[illegible]出招時在無敵狀態下不能防禦，[illegible]手擊倒的話變成[illegible]攻擊。其它攻擊也有從頭部踏入[illegible]跑步切擊，由於各角色[illegible]各試各樣的技法，[illegible]要確認







SYSTEM 打擊技

[illegible]

『攻擊判定』及防禦的方法

在攻擊技中，[illegible]攻擊判定各個分類成[illegible]下段攻擊，上段攻擊[illegible]用站立[illegible]身哪一個防禦[illegible]防[illegible]用蹲身防禦來防禦[illegible]能用站立防禦來防禦[illegible][illegible]

[illegible]

- 上段攻擊 ┐
- 特殊中段攻擊 ┘ 站立或蹲身防禦
- 中段攻擊 — 站立防禦
- 下段攻擊 — 蹲身防禦

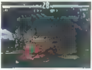
上段攻擊

是所有攻擊的基本，從攻擊力高的到出招速度快的都一樣，是組合技及連打等連續攻擊的關鍵，除了安迪雷、金克等特殊角色之外，幾乎是所有角色主要使用的攻擊。



中段攻擊

因不能以蹲身防禦來防備，所以在攻擊的組成中特別地重要，對於用在打倒只用蹲身防禦的強悍對手，是不可獲缺的攻擊，但有很多到攻擊出招為止，動作長的技法，不好命中，混合上、下段的攻擊中來使用。



←中段攻擊，不能用蹲身防禦

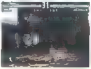
下段攻擊

對手以上段攻擊代替出招時，或者對手警戒中段攻擊而做站立防禦攻擊時可使用，可讓使用掃腿的對手踉蹌的技法也不在少數，還有，下段踢能命中正擊倒的對手，可當追打來使用



特殊中段攻擊

中段攻擊雖然可以對防禦蹲身的敵人加以攻擊，但，也有所謂可以蹲身防禦的特殊中段攻擊，可蹲身防禦，實際上和上段攻擊相同，特殊中段攻擊，除了全角色共同的蹲身拳擊外，存在有其它幾個。



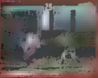
單發技及組合技

【單發技】 SYSTEM

在格鬥技中，[illegible]有在組合技使用的技法及一擊必死的[illegible]技，單發技[illegible]動作大、[illegible]不易擊中，[illegible]為技法出招後僵直也長，[illegible]準備就出招，反而會受到反[illegible]理解技法性質而出招，抓住重點來使[illegible]的[illegible]



【單發技的種類】 SYSTEM





如同其名，即使做[illegible]了[illegible]是不能[illegible]掉的攻擊。攻擊的威力大，一擊[illegible]去一半以上的體力。但是[illegible]出技[illegible]的動作大，常被對[illegible]擊。與其積極的瞄準，不如在對手起身時反覆動作較[illegible]。其中像是金克的ムーンサルトプレス，[illegible]有威力但只是[illegible]的技法





破壞對手的姿勢，使其跌倒[illegible]擊的攻擊，可[illegible]手無法行動[illegible]追擊[illegible]者掌握比賽流程的機會。在擊倒奪取技上，分成有攻擊對手後直線擊飛[illegible]及擊飛後可轉技[illegible]種類，由於根據[illegible]狀態有所變化，故因應狀況[illegible]吧





在格鬥技中，有即使被防禦也能使對[illegible]很搶的招式，在[illegible]時，由[illegible]不能防禦[illegible]不能攻擊的狀態，可以用追加來攻擊，動作大的技法雖多，但並不是像不能防禦技那樣，若能[illegible]招[illegible]的攻擊中[illegible]好地組合來使用的話，[illegible]有效果[illegible]對手[illegible]防禦破壞也[illegible]

【組合技】 SYSTEM

「鐵拳」系列的[illegible]可說是以[illegible]些技法來攻擊的組合技[illegible]組合技的代表技，可說是「鐵拳」系列的代名詞10連打，當然，其它的組合技也很多，配合狀況靈活使用它們是必要的[illegible]

[illegible]10連打等的組合技中，技法與技法間多少會有破綻，[illegible]要[illegible]發出的[illegible]技[illegible]是能確定全部會命[illegible]，由於從[illegible]途可將技法的接續分[illegible]靈活分[illegible]使用來攪亂敵人。

還有，在組合技中並非只有打擊技的連繫，也有像金克的メ[illegible]ンカ[illegible]ツ[illegible]ダブル[illegible]ー[illegible]ホ的抛投組合技。





【10連打】 SYSTEM




「鐵拳」系列中的10連打[illegible]也健在，是連續10次的強力[illegible]攻擊，但途中還有[illegible]上技法的防禦點[illegible]到目前為止[illegible]的一樣，根據角色，技法的接續會在途中分歧[illegible]變化成數種類。

【空中連打】 SYSTEM

與單發技組合的複合技

[illegible]可說是與單發技組合的複合技是[illegible]空中連打，此空中連打，若說是「鐵拳」的妙味之一[illegible]倒是不[illegible]，與在空中連打[illegible]同，在途中，不會受到反擊，但是[illegible]為接續空中連打，所謂的「騰空技」，因為有很多動作大的[illegible]發技，要以此擊中對手，須要有高度的技巧，當然啦，[illegible]攻擊空中敵人適切的技法只有是以組合技來進攻，但在技法的開動上限制也變多的，[illegible]以空中連打擊中對手是不容易的，但若能活用的話，就是個強大武器，無論如何[illegible]





以「命中效果」占優位

[illegible]



●使對手姿勢改變的技法

[illegible]





●反擊命中

說到命中效果[illegible]反擊命中[illegible]組合技[illegible]

[illegible]特殊動作[illegible]反擊命中[illegible]鐵拳系列[illegible]

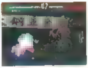


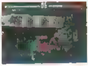


「鐵拳３」的新要素

以集氣系統反擊！！

「鐵拳３」的新要素集氣系統，同時按四個鍵運氣時，可集氣。一集氣的話，攻擊完全變成反擊命中，攻擊力提昇。就算被防禦，也可以削減對手的體力，但是，集氣中，不能防禦。還有，在集氣狀態時，攻擊命中或是一定時間一過會被解除。





↑４個按鍵全按，可集氣。集氣狀態，攻擊力提昇的同時無法防禦，使用得[illegible]



SYSTEM 拋投技

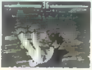
拋投技的種類



普通拋投

或

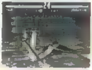
普通拋投是將對手由正面抓住拋投，威力在拋投技中屬於低的，因由正面抓住，故也容易受到反擊　還有，也容易被拋除，碰上高手或後半部的電腦時，就會輕鬆地被閃掉。但，由於指令簡單，即使初學者也能輕鬆瞄準，在還對指令輸入不熟悉時，是重寶喔！



側面拋投

在對手的右側或左側或

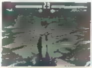
是這次和橫移動一塊兒被追加的拋投技，利用橫移動，移動到對手的右側或左側後拋投。比起普通拋投，損害較大，但也容易被閃開，且由是由對手側面拋投的指令，不常用橫移動的話就難命中，這也是困難點。技法左右不同，損害量也稍稍有異。



背後拋投

在對手的背後或

如同名稱，由對手的背後拋投的技法，隨著橫移動的追加，變得容易繞到對手背後，所以比起前作品，拋投機會變多了。與普通或側面拋投相比，仍難瞄準，但是，具有損害量比其它蹲身大得多及不會被閃開的優點。



特殊拋投

指令輸入

依照特殊的指令輸入拋投對手。每個角色都有，其數量則根據角色而有不同。尼娜、安娜、金克使用的關節技也包含其中。根據技法，損害不同，在這裡面有閃避不可的技法。另外，根據角色，雖然也有連續拋投，但指令稍為複雜些，這是困難處。



【拋投的回避法】

拋投技是防禦不可，且損傷大，而且指令[illegible]，非常可依賴的[illegible]。不過，[illegible]的拋投技，伸出的手腕若不能抓住對手的話，技便無法命中。總之，在對手[illegible]輸入拋投技的[illegible]，[illegible]給予損傷。在此，關於拋投，[illegible]的拋投技[illegible]，將做一番解說。



1

鐵拳[illegible]的拋投技，伸出的手若不能抓住對手，該技則不能命中。指令輸入後，伸出的手可抓到的只[illegible]判定的時間[illegible]，手[illegible]伸出[illegible]對手[illegible]的[illegible]可回避[illegible]投技。雖然大部分的拋投技可以[illegible]回避，但只有雖一金[illegible]，[illegible]可將[illegible]手拋投的[illegible]段拋投技[illegible]所以要注意。





2

拋投技各[illegible]有「拋投距離」。鐵拳[illegible]中所謂的拋投[illegible]，是指伸出手的長度。總之，對[illegible]在伸出手[illegible]，若能[illegible]移動到[illegible]之外的話，[illegible]可回避。如果是特殊操作的[illegible]考[illegible]的話，由於[illegible]動[illegible]無[illegible]是[illegible]理的。



3

雖說被對手抓住[illegible]，[illegible]並不[illegible]會受到拋投。鐵拳[illegible]中，可從對手拋投技中閃避，操作方法是被對手抓住的瞬間，按下對手拋投所使用的[illegible]。但是，由於在被抓的[illegible]，[illegible]閃避，[illegible]按[illegible]個鍵可閃避，不得不依[illegible]。[illegible]可[illegible]拋投[illegible]一[illegible]避的[illegible]拋投技就[illegible]，成為[illegible]的解除最[illegible]的手段。





【連續拋投】 SYSTEM



保羅、金克、尼娜、安娜，輸入複雜的指令，[illegible]使用連續拋投，比起普通拋投技，可給予較大的損傷。特別是金克，[illegible]了前作品[illegible]，[illegible]使用[illegible]連續拋投[illegible]會增加。還有尼娜，也被追加新的拋投技，從這裡衍生出的連續拋投也被設定[illegible]不同，分別敘述連續拋投的[illegible]。

保羅的場合

CHARACTER PAUL



保[illegible]連續拋投有[illegible]是由[illegible]開始叫做[illegible]的技法[illegible]雖然[illegible]難[illegible]但損傷大[illegible]第[illegible]接開始[illegible]以[illegible]損傷[illegible]是在[illegible]連[illegible]簡單，損害最小[illegible]使用[illegible]損害大的[illegible]時也[illegible]使用[illegible]

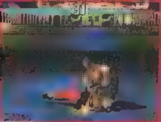
尼娜的場合

CHARACTER NINA



尼娜的[illegible]連續拋投[illegible]之後的組合技[illegible]指令的[illegible]記[illegible]指令的輸入及反應時間較短[illegible]連續拋投的練習。但是[illegible]技法[illegible]尼娜本[illegible]連續拋投是[illegible]後的組合技，指令輸入[illegible]反應時間短[illegible]連續[illegible]技法很困難。新的連續拋投技[illegible]的組[illegible]反應時間[illegible]但失[illegible]不會[illegible]，[illegible]哪個給予的損傷都大，使用[illegible]的組合技不會被拆除，可以安心使用。









金克的場合

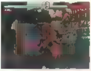




[illegible]

① ワンダフルメキシカンコンボ

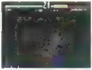
在前作中足以自豪的一擊必殺，在「3」中，攻擊力降低，但是，運打的最後可在ジャイアントスイング和マッスルバスター中二選一，還有，第2次拋投的バックドロップ後，可接續。



←自前作品就登場且華麗的連續拋投

② スタンディングアレキスホールド～

這個也是在前作品就有的連續拋投，由アキレスホールド衍生的技法也有3個，從其中一個接續到ロメロスペシャル的話，攻擊力有110。可減少對手的體力表八成。比起前作品，指令變得簡單，容易出招。



←ロメロスペシャル不能閃避

③ ベルウッドスペシャルコンボ

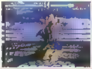
在「3」中，可說是金克最大炫耀的連續拋投，損傷量超過ワンダフルメキシカンコンボ。出招「リバースゴリースペシャルボム」，指令有3個，其中之1，具有抓住蹲身對手「下段拋投技」的判定。



←最後以マッスルバスター結束

④ アームブリーカー～

是從「3」開始新加入的連續拋投。アームブリーカー本身是很快結束的技法，故下一個技法的指令要很快輸入才行。衍生技的一個，接續到ローリングクレイドル的話，可減少對手體力表約9成左右。



←不快點輸入指令的話，不行

【拋除後的攻防】

[illegible]



SYSTEM

反擊技[illegible]



【回擊對手技法的反擊技】

SYSTEM

[illegible]瞬間[illegible]輸入[illegible]定的指令時，[illegible]些角色會有反擊技[illegible]擊技[illegible]會把出拳或踢的[illegible]擊飛[illegible]給予損傷[illegible]損傷，依對手[illegible]所出的技法而不同。但是，如果[illegible]失敗[illegible]防備[illegible]接受[illegible]的攻擊，效果大[illegible]風險也大。

另外，反擊技[illegible]反擊對手的[illegible]中段攻擊[illegible]下段攻擊不能反擊[illegible]反擊對手的下段攻擊[illegible]輸入的時機在對手技法命中之前是最好的[illegible]判讀[illegible]會失敗。







【可使用反擊技的角色及種類】

SYSTEM

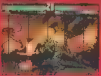
基本上可使用反擊技的是保羅[illegible]妮娜、安娜[illegible]歐卡(6人)[illegible]反擊技的指令[illegible]以後[illegible]各別[illegible]反擊[illegible]技法[illegible]有[illegible]技[illegible]可[illegible]



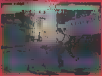
保羅



仁







【也可回擊反擊技】

SYSTEM

也[illegible]閃避反擊技的方法，首先，被[illegible]擊左[illegible]左踢時的指令是→[illegible]，右踢時的指令是→[illegible]，還有只有[illegible]擊時指令變成↗[illegible]，不論哪個角色都可出招，指令也是全[illegible]角色共通。

此技法[illegible]可擊潰對手的[illegible]擊[illegible]反擊，對手如果常用反擊的技[illegible]就[illegible]左記的指令來反[illegible]。但是時機非常嚴[illegible]不好命[illegible]，不能早點判讀對[illegible]反擊技出招時機的話，就不會成功吧。

不過，[illegible]對付踢的反擊技ドラゴンスク[illegible]回転アキレ[illegible]腱固，即使使[illegible]這[illegible]也不能反[illegible]，由於即使輸入指令也不會命中，要[illegible]意。







【無數擊力的反擊技『振反』】

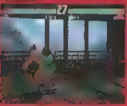
SYSTEM

[illegible]反[illegible]擊技的一種，是較[illegible]對手[illegible]的[illegible]振[illegible]對手[illegible]衝[illegible]前[illegible]停止動作，因此，如果可順利地振[illegible]對[illegible]攻擊的話，可自利[illegible]開[illegible]擊。但和普通反擊技[illegible]是[illegible]反[illegible]沒有[illegible]擊[illegible]，[illegible]中之[illegible]要立刻按[illegible]進行[illegible]擊。

即使[illegible]振反[illegible]的角色如右列所[illegible]時[illegible]指令[illegible]入是必要的。另外[illegible]反[illegible]有[illegible]中段振反及下[illegible]振反2種。

也有像[illegible]の[illegible]及洛[illegible]ク[illegible]フ那樣，接續「振反」的特殊動作。

- [illegible]中段[illegible]：[illegible]、洛[illegible]
- 下段[illegible]：[illegible]、[illegible]、去朗[illegible]、[illegible]娜、金克、[illegible]、[illegible]、[illegible]利[illegible]、布[illegible]、安娜



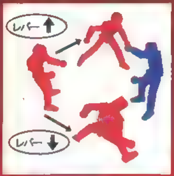




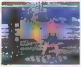


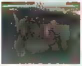
SYSTEM 橫移動

【橫移動的方法及特性】

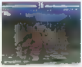


【由橫移動而來的接續技法】









利用連續移動，也可以繞回對手的背後



【橫移動對於直線的行動有效】

SYSTEM

使用橫移動，可簡單地回避直線的拳和踢。例如在靠近的距離，對手的出招的瞬間，作橫移動，如此[illegible]到側面可回避[illegible]的攻擊，從[illegible]這裡以拳做踢攻擊[illegible]也可以[illegible]作[illegible]次橫移動[illegible]到背後[illegible]不[illegible]踢，但如能[illegible]使用攻擊的話，可[illegible]面[illegible]對手的攻擊[illegible]奪取有[illegible]。





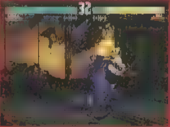
【橫移動怕回旋踢等】

SYSTEM

不是使用橫移動[illegible]的攻擊都可避開，如果是單[illegible]的回旋動作[illegible]避開[illegible]防禦不能[illegible]的[illegible]也會被命[illegible]

另外，[illegible]移動[illegible]防禦[illegible]因此[illegible]考慮橫移動[illegible]用[illegible]反而會受到對手的攻擊[illegible]估計[illegible]技法的[illegible]間喔。

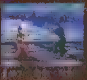




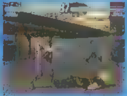
橫移動可取消

[illegible]橫移動的瞬間[illegible]向哪個方向[illegible]取消橫移動的[illegible]在輸入橫移動[illegible]入的招不會成功[illegible]使用此[illegible]橫移動[illegible]取消[illegible]對手攻擊的[illegible]另外[illegible]也有[illegible]後退[illegible]動，拉開與對手的距離這樣的方法





橫移動



SYSTEM 擊倒及起身

【擊倒技】

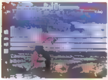
[illegible]被特定技法命中所發生[illegible]擊倒的技法，因角色而有不同。例如：[illegible]的場合，有只[illegible]中便可擊倒對手的角色，也有[illegible]反擊命中，就不能擊倒對手的角色。另外，就算相同技法，[illegible]當[illegible]命中無[illegible]擊倒，但反擊命中的話[illegible]可擊倒技法[illegible]攻擊力大的技法[illegible]下段攻擊[illegible]不能技命中的話[illegible]容易擊倒，好好研究各角色擊倒技吧。





【擊倒的種類有 4 種】

擊倒的模式有[illegible]，會變成哪[illegible]模式，根據命中的技法來決定。擊倒側不能[illegible]，請參考下列[illegible]，[illegible]握各個擊倒的特徵吧。



頭前仰天

←在對手附近，面向對手倒地，容易受到追擊危險的模式



頭後俯趴

←頭離對手遠，有豐富的反擊方法，可說是最安全的擊倒模式。



[illegible]

←頭靠近對手，在起身時，容易受到背後來的追擊，是最危險的模式



頭後仰天

←是在頭前俯趴之後的危險模式，有從背後接收對手攻擊之虞

【基本的起身種類及特徵】

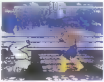
SYSTEM



擊倒後的起身方法，基本上有下列6種，其它方面，備有4種特殊的起身方法（參照P24），更進一步，也有「鐵拳3」的新要素「起身牽制踢」的技術。另外，根據場合，也有可能混雜多數的起身方法以便回避[illegible]，有必要配合狀況，靈活分別使用起身，熟練各種起身方法，在擊倒後的攻防上有效。

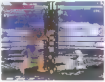
前轉 ➡ 後轉 ⬅

擊倒時，搖桿向前時前轉，向後時後轉。前轉，容易被對手的追擊命中，可說是非常危險的起身方法。平常，不使用前轉，使用後轉以拉開和對手的距離較為安全。



橫轉

擊倒時，一按左拳，橫轉往擊倒的內方向（搖桿向下輸入前橫轉）。俯趴的場合，會變成仰天，仰天的場合會變成俯趴的狀態。另外，從橫轉也可接續前、後轉及起身踢。



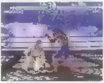
快速回復

擊倒後，連打右拳，回復會變快，和其它起身技組合的話，可比平常稍早起身。只按右拳時，由於不能起身，要和其它技法組合使用。



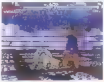
當場起身 ⬆

擊倒時，搖桿向上，當場起立。由於對手相對起立，可想像是危險的，與其它起身比，不能防禦的時間短，可靈活地移往下一個行動，可說是最快的起身技。



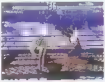
起身下段踢

擊倒時，按左踢，可一面起身，一面出下段踢。頭向前擊倒，或是向後擊倒，依踢的種類會有改變。漂亮擊命中的話，對手擊倒，是容易命中的技法。



起身中段踢

擊倒時一按右踢，可一面起身，一面出中段踢。頭向前擊倒，或是向後擊倒，依踢的種類會有改變，但可將對手擊飛。漂亮擊命中的話，可擊倒對手。



擊倒及起身

【起身攻擊的變化】

SYSTEM

[illegible]是被[illegible]擊倒起身，對手準備攻擊的時候，像這樣的時候，我們藉由下列幾項來做解說，使用「起身攻擊」來反擊。

[illegible]方法，[illegible]大，[illegible]手的[illegible]範圍[illegible]比[illegible]起身踢[illegible]，在對手猛追時發[illegible]害技法時出招的話，[illegible]反擊來命中，雖然容易被擊潰，[illegible]時的[illegible]，[illegible]可稱作為[illegible]有效果的技法。



前轉十字擊

→ →



在擊倒中前轉之後，跳進般地出十字擊，對手即使防禦，也會搖搖晃晃，故有利，但是，在前轉中有被攻擊擊潰之虞，危險性也高。雷、凌、法朗、歐卡沒有這技法。

後轉十字擊

← →



在擊倒中後轉之後，跳進般地出十字擊，即使是已作防禦的對手，也可使其踉踉蹌蹌，作為反擊猛追對手來使用的話有效。雷、凌、法朗、歐卡沒有這技法。

彈跳踢

← ←



後轉中途向上跳，[illegible]腳[illegible]對手。[illegible]於範圍長，就算有點距離也能命中。由於動作大，有容易被防禦的缺點。雷、凌、法朗、歐卡沒有這技法。

彈跳十字擊

← ←



保羅及吉光一輸入彈跳踢的指令，就會[illegible]成彈跳十字擊。由於是此 2 人限定技，不會出現在其它角色之手。和彈跳踢一樣，動作大，要命中有困難。

「鐵拳 3」的新要素　起身牽制踢（搖桿向下，右踢）

只有在仰天狀態以踢擊倒對手時才可使用的技法。此時，搖桿往下，按右或左踢，會變成起身牽制踢。這是在擊倒狀態中，輕出單腿的技法，給予的損傷非常小，無法擊倒。但是，因為動作小，出手快，可以輕鬆擊潰對手的追擊。由於不易受到[illegible]擊，積極地使用吧！但是，範圍短，[illegible]於攻擊距離短的對手來說沒有效果。



【關於護身】



……的新要素，採用了……護身……技巧。如果使用護身的話，可回避擊倒……起身……是絕對要熟練的技巧。

護身的使用方法……在擊倒的時候，按四個鍵的其中之一即可。但是……時機嚴格……以重致按鍵……太早……擊倒時……打按鍵……如此一來，應該可以輕鬆使用護身。此時，如果……是在背後取得護身。還有，護身並非對所有的技法都有效……





←……由空落下……在此時打按鍵





←著地時得到護身……朝內……取護身。

【擊倒後的攻防】

……要擊倒後的起身能安全進行……之後的後……最適合，這個方法由於會對手拉開距離，不易受到追擊。還有，靠近對手的時候……身……也有效……損害小但不易受到反擊，所以……可以安全地起身。相反地，想要給對手大損傷的……下段踢及……十字擊吧！途中雖然有被擊潰之虞，但在面向對手的時候……以反擊命中……擊倒。

擊倒及起身







COLUMN

專欄1／第3件服裝

■穿著緊身衣褲的[illegible]（佛列斯特・[illegible]）

[illegible]在人物選擇畫面[illegible]將游標移到ロウ（[illegible]洛）後按START的話，ロウ（[illegible]洛）就會穿著緊身[illegible]。雖然[illegible]人覺得有點噁心，[illegible]件服裝的背面有一個很大的[illegible]，因此從背後看過去或許會以[illegible]是賽車隊伍的標誌。不過ロウ（[illegible]洛）全身是穿著緊身衣[illegible]，雖然看起來非常好笑，但是千萬不要錯過了ロウ（[illegible]洛）[illegible]這套服[illegible]



[illegible]與其他人物不同[illegible]獨特的風格[illegible]眾人的目光

■在學校內格鬥[illegible]仁&シャオユウ（[illegible]雨）

[illegible]在學校內格鬥的條件只有使用人物為仁[illegible]シャオユウ（[illegible]雨）[illegible]人物選擇畫面上如果出現[illegible]的話，就將游標移到仁或シャオユウ（[illegible]）後按開始[illegible]來，人物的服裝會轉換成制服[illegible]選擇相同[illegible]對戰，或者仁和シャオユウ（[illegible]曉雨）對戰的話，學校舞台就會出現



[illegible]COM[illegible]的情況下[illegible]人物都[illegible]很大的[illegible]舞台登場並非[illegible]

風間　仁



[illegible]

リン・シャオユウ（凌・曉雨）



[illegible]的服裝比較[illegible]裙子被掀起來的話



主要人物篇

MAIN CHARACTERS

JIN KAZAMA

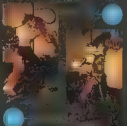


PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

【命運的閃電】

[illegible]一八和風間準的兒子，15歲的時候，在得知自己是一八的兒子時，同時也失去了母親。仁為了要打倒奪走母親性命的鬥神，因此在祖父也就是值得依賴的「師」平八身邊開始修行。4年之後，學會風間流柔術和三島流喧嘩空手的仁，也成為一流的格鬥家。



風間　仁

JIN KAZAMA

有關基本性能

使出強力的連續攻擊一口氣打倒敵人！

羅剎門等等的騰空技或者奈落擴い（ ）等等擊倒無法回避的技巧相當豐富，而且使出的招式也非常地強力。只要1次的連續技就能輕易地奪去體力的一半左右。這種驚人的能力可說是仁的魅力所在。

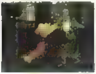


←空中連續技力量驚人，要確實地擊中對方

[illegible]

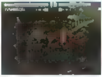
任何技巧都很強力。但，出手時不要被看破。

雖然仁擁有許多強力的招式，但是希望擊中的技巧，殺傷力大的技巧由於出手較慢，因此很容易被擊破。要配合技後破綻少的招式或者出手快的招式，並且活用強力的技巧來應戰吧。



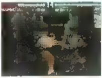
←攻擊模式下為不發揮著稱

踵切（第1段）



判定強且攻擊範圍大，因此很好使出。出手也快，即使被防禦也不太露出破綻，所以相當得心應手。

羅剎門・貳



以反擊終結的話，就移行為空中連續技。即使被防禦，在中途就收手，2種選擇。

[illegible]

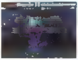
攻擊模式千萬不要被看破。

仁的拋投技最大特徵為在回旋踢或者超ばちき之後，連踵而來的一定是踵切的第一段。多少會增加對方傷害程度，因此絕對要使出。



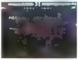
←使出拋投之後不要忘記乘勝追擊

基本拋投技



為了能乘勝追擊，就要以回旋踢為主力。在拋投閃避的對策方面，偶爾加入雷也能製造不錯的效果。

指令拋投技



↑也能轉移到內部。

在指令性質上容易被判定的超ばち き最理想。若是重視起身攻擊就使用白山。由於能將對手打倒在地，因此攻擊上相當輕鬆。

對人戰基本篇

擁有許多羅刹門或踵切等等判定強的技巧，而且在攻擊方面能發揮眞正價値的人物。攻擊方式非常多樣化，同時，很容易就抓住戰鬥的主導權。不過，仁的技巧幾乎都是中段攻擊，因此利用站立防禦不斷地夾雜下段技或者數投技來應戰，對人戰時，千萬要注意不要將技巧分開使用，造成攻擊上沒有變化，而要致力於能夠把握自己的步調來對戰。



←以騰空技爲目標，攻擊技巧不可過於單調。



➡為了活用強力的中段攻擊，找出適合自己的技巧非常重要。

[illegible]

以膝鋼・鬼八門爲主軸來連擊並且攻擊

這個距離爲仁能夠發揮眞正價値的間距。從膝鋼、踵切、鬼八門等等破綻少的技巧，到羅刹門，白鐵下段腳等等連鎖強力連續技的技巧，都有具備。使用膝鋼等等破綻少的技巧來壓制對方，然後利用羅刹門或者風神拳來攻擊打算反擊的對手，是攻擊的基本模式。

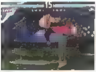


←迎接羅刹門進攻吧

中距離

利用風神步法的 2 種選擇來攻擊

風神拳變成上段之後會有點不好出手，不過 2 種選擇仍然健在。可以利用踵落とし和奈落擴い來攻擊。奈落擴い一發就停止的話，白鐵遊舞就會接續，殺傷力相當地高，而且這一次要以下段爲主來攻擊。活用風神步法的衝刺力，一口氣接近敵人後，轉換成近距離攻擊方法也不錯。



←螺旋幻魔腳也是利用[illegible]

膝鋼



←破綻少，判定強，可算是所有技巧中最厲害的招式。並且可以接續羅刹門或風神拳。

鬼八門



←這技巧的判定也很強，而且出手容易，輸入⇩➡就能讓技巧的硬直縮短，第 2 發拖延一下也很重要。

奈落擴い（1 發中止）



←由風神步法而來的主力攻擊就是這項技巧。因仁的中段攻擊很強，所以對手會傾向站立防禦的攻勢其攻擊效果很好。

風神拳



←使出奈落擴い的話，此時空中連續技的判定很地高，萬一被對方識破，就趕快切換成踵落とし

◆流程圖◆

膝鋼 or ワンツーパンチ

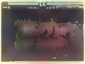
- 踵切り 1 發中止
- 鬼八門
- 羅刹門・貳
- 奈落掃い 1 發中止

連繫破綻少的技巧來攻擊是基本的方式，但是最後仍然要以騰空技來終結。

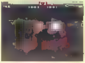
防禦	防禦太堅強的話就改用拋投技移行到由風神步法而來的 2 種選擇。
命中	從鬼八門等等破綻少的技巧到下段的分岐，連繫騰空技看看。
防禦	若爲攻擊性的對手，使用反擊拋投技也可，以拋投技爲目標 アルティメット崩拍也可。
命中	當然是空中連續技，一擊定江山囉，集氣準備起身攻擊。

目標爲空中連續技完成前的連繫

仁的必勝模式爲利用使用空中連續技或彈跳的連續技來分出勝負。不過，即使使出騰空技，被命中的人並不會很多，因此要仔細地考慮活用騰空技所必需的流程。



←間距很大的情況，以➡↘RK 出招，也可以使用颶風門的膝踢。



←從這裡開始接續破綻少的技巧，或者用騰空技，好好地應戰吧。

[illegible]

由於擁有白鷺遊舞或者踵切等等命中率高的技巧，因此屬於很容易進行起身攻擊的人物。無論那一項技巧都要配合對手的動向再出招比較好。

當場



←當場起身或踢腳在白鷺遊舞方面很難給予傷害，因此使出攻擊判定強的踵切喔。

前翻



←以白鷺遊舞來命中，前翻在轉換成攻擊前會花掉許多時間，因此可以輕易地給予對方傷害。

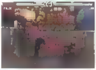
後翻



←後翻時也要使用白鷺遊舞　和對手有段間距的話，在起身時加上空斬腳比較好。

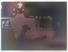


←由於踵切的攻擊判定很強，不需要理會對手的起身方式，只要穩定下來就能使用起身攻擊。



←若相當重視殺傷力的話，就使用白鷺遊舞。不過，使用踢就很容易失敗。

後翻



←白鷺遊舞仍是最好的技巧。時機上雖然非常地急迫，但是在開始行動的同時來出招的話，就能命中對方。

擊倒回避

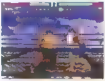


←由於對手無法進行攻擊，因此利用中段技或者拋投技來攻擊。站立防禦的情況會常常出現，所以要以拋投技爲主。

對人戰應用篇

不斷地攻擊，重視步調來戰。

仁雖然擁有許多攻擊力高的技巧，但是幾乎為直線的攻擊招式。分開使用技巧是必然的，不過為了不使攻擊步調過於單調，因此要在出招的中途停止，然後移行為其他的技巧，如此的話，才會變得更強。否則光靠直線的攻擊招式，很容易被對手閃避或者反擊，而無法順利地進行攻擊。



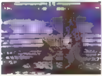
←由於攻擊方面為壓倒性的強力遊戲系統，因此要仔細考慮之後再攻擊。

〔羅刹門反擊被防禦〕

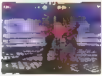
對手將搖桿向前推的話，即使反擊時也能防禦第 3 發。因此要連繫拋投技來應付會這項技巧的對手，好好地作戰吧。

有效地使用拖延戰術。不被對方識破攻擊方式。

雖然沒有像樣的佯攻，但是主要使用的技巧方面，有許多可以進行拖延戰術的招式。牢記住並且活用的話，就能有效地使出佯攻。特別是羅刹門或閃光烈拳等等，即使非常緩慢也要連擊，因此要好好地運用。有效地使用拖延戰術和中途收手這 2 項技巧的話，就能混淆對手。



←羅刹門在第 2 發，第 3 發都能使用拖延戰術，因此……。



←從這裡開始轉成其他技巧，偶而進行比較有效。

絕對命中的連續技

先前雖然已經提過，但是這裡還再度介紹絕對命中的連續技。仁擁有許多這項技巧而且很容易使用。以下將要介紹的連續技不但簡單並且殺傷力也大，一定要試看看。

1 回旋踢 or 超ぱちき▶踵切第 1 發
使出拋投技之後，硬直消失的話就同時輸入。觀察腳的動向比較容易出招。

2 白鷺下段腳 or 雛落擴い第 1 發 or 左踵落とし▶白鷺遊舞
使出開始動的技巧之後，半步半步地走並且出白鷺遊舞。半步為重點所在。

3 魔神拳（反擊）▶雷神拳中段腳
很難看透，而且不太實用的連續技。但是殺傷力很強喲。

空中連續技

殺傷力高，技巧也很豐富 仁的最大魅力就在此！

仁有許多屬於騰空技或者空中連續技的技巧，而且殺傷力都很高，即使在攻擊時也佔有相當的比重，因此最好要熟練。空中連續技能夠確實地命中對方的話，就可以提升戰力。



←仁的厲害之處就在此，確實地命中對方異强對方耐體力

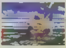
重視殺傷力的連續技

使出風神拳、鬼殺、羅刹門・貳（反擊）、追擊、雙角（反擊）這些騰空技之後就連續右述的技巧。

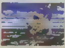
1：騰空技
2：羅刹門・貳
3：同技連續
4：胴拔き



↑以騰空技命中對方，然後……



↑趕快輸入指令



↑使出羅刹門・貳全段命中。



↑最後要趕快輸入指令來使出胴拔き。

確實地使出的安定連續技

從上述的騰空技連接到左拳，然後使出白鷺遊舞。出招的時機要稍微緩慢些才能輕鬆地命中。

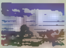
1：騰空技
2：左拳
3：白鷺遊舞
4：同技連續



↑以騰空技命中對方……



↑以左拳打中對方，右拳也可以



↑接下來以白鷺遊舞命中對方。



↑最後以……造成對方的傷害。

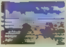
紫雲二段踢專用連續技

紫雲二段踢的硬直時間較長，因此成為專用的連續技。以紫雲二段踢命中對方之後，使出白鷺遊舞在第3■中止，並且使出踵切り。

1：紫雲二段踢
2：白鷺遊舞第3發中止
3：同技連續
4：腳跟斬



↑以紫雲二段踢命中對方，在對手騰空之後……



↑連打LP RK來進行白鷺遊舞



↑出招之後……，並且在第3發中止。



↑立刻使出踵切り的話就OK。

PAUL PHOENIX



【超熱血格鬥家】

PROFILE

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
格鬥技	[illegible]格鬥術
年齡	[illegible]
身高·體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

[illegible]前次大會中，[illegible]抵達一八強之前的途中，和熊格鬥並且獲勝。但當時大會已經終了，因此和優勝擦身而過。之後在無數的錦標賽中獲勝的保羅收到大會舉行的通知。這19年來沒有一天間斷修行，身體狀況處於高峰。[illegible]46歲的[illegible]

（ポール・フェニックス／保羅·費尼克斯）

PAUL PHOENIX

有關基本性能

強力而且破綻少的性能仍然最佳！

崩拳、落葉、瓦割的 2 種選擇等等，分為上中下段的強力[illegible]完全沒[illegible]，厲害程度絕對可以保證。而且，即使在防守方面反擊拋投技也很強。攻守上破綻都很少，可說是[illegible]性能絕佳的人物

擁有強力技巧。但，不可淪為固定模式。

上中下段都有很強的技巧，而且即使只是技巧的衍生，也[illegible]自動[illegible]成２種選擇攻擊。雖然太過於依賴其性能很容易造成攻[illegible]單調化，但是考[illegible]技巧的連攜，不要淪為固定模式[illegible]作戰吧



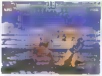
拋投技也很強。[illegible]了活用打擊技，使出拋投吧！

為了活用攻擊主軸的崩拳，必須有效地利用拋投技，特別是指令拋投技，不但殺傷力高，而且起身攻擊也容易出招，因此值得被推薦。



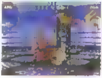


崩拳



[illegible]傷力高，判定也強，而且即使被防禦，[illegible]也不大的強力技巧。

葉櫻鐵騎



移行為中段下段的難以防禦的技巧，以最後的鐵騎命中的話，追擊也會命中，殺傷也很高。

基本拋投技



以起身攻擊容易的左一本背負拋投技為主，若考量到追擊的起身 LK 的話，就使用腕取逆十字。

指令拋投技



↑以[illegible]投技為目標

使用起身攻擊相當容易，而且出招方便的風牙。如果技巧被分開使[illegible]的話，就使出アルティメット肩抱。無法防禦並且殺傷力也高。

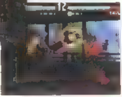
對人戰基本篇

擁有裡疾風、崩拳、落葉等等上中下段且判定強的技巧，可以一面壓制對方一面作戰。在這個遊戲中算是典型的攻擊人物。此外，還具有反擊拋投技以及為數不多但破綻少的組合技，因此他是攻守俱佳的強力人物。

但是，太過於信任強力技，會使得作戰方式顯得單調。由於技巧為單發，因此被防禦的話，很容易受到反擊，要特別地注意。



←以騰空技為目標。攻擊技巧不可過於單調。



→為了活用強力的中段攻擊，找出適合自己的技巧非常重要。

活用破綻少的技巧來作戰

雖然常被崩拳和落葉的光芒蓋過，但是事實上兩手同時出拳或者只是用腳踢，就能迅速出招而且容易使用。當然，最後仍會連續落葉、崩拳或騰空技，不過活用上述 2 項技巧來佈局的話，會發揮令人意想不到的效果。連續使用這項技巧，同時不被對方識破來攻擊是近距離的基本戰術。



←盡速出拳擊崩拳或者騰空技

由崩拳步法而來的 2 種選擇都很強

在這個間距下，使用由崩拳步法而來的 2 種選擇來攻擊。從崩拳步法開始，接著使用崩拳、落葉、拋投技來擾亂對方。如果很容易陷入對手的反擊技之中的話，就使出雙飛天腳或站立途中 RK，不但出招快，而且判定強，因此很好用。緊接著使出崩拳，效果更好。



←衝著中途用定強且能使出許多技巧

ワンツーパンチ



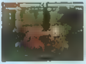
雖皆為上段，但是破綻少出招快。這項技巧之後可以連接各種技巧來增加攻擊的模式。

落葉



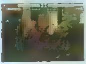
移行為下段中段技巧，快速出招的話，幾乎無法防禦，攻擊力也很高。命中的話，確實就能壓制對手。

崩拳



←崩拳步法之後的目標為該招。命中的話會造成很大的傷害。由於這項技巧非常地強，可讓其他連續技更加發揮作用。

站立途中 RK



←判定強，技術幾乎沒有硬直，因此可以連繫其他連續技。由崩拳步法開始就容易出招。

保羅・費尼克斯

◆流程圖◆

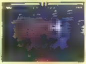
ワンツーパンチ拳 or 左上擊拳

以破綻少的技巧來連續爲基本方式，但是活用保羅的特徵，衍生出強力的 2 種選擇，來不斷地攻擊敵人

- 站立途中 RK
- 逆 PDK 連續技
  - 防禦：若爲傾向防禦的對手，最好還是多行至摔投技，以下段攻擊爲主試看看，這個時候以落葉較好
  - 命中：也可以使用下段分岐的 2 種選擇牌膝堅技，特別是連續的靈蹴 RK
- 崩拳步法而來的 2 種選擇
- 瓦割り來的 2 種選擇
  - 防禦：若以反擊爲主的對手，反擊摔投技也是不錯的選擇，再以崩拳步法而來的 2 種選擇來攻擊
  - 命中：等待對手起身，從頭開始攻擊進行起身攻擊，也目時錯攻擊

活用基本技衍生強力的 2 種選擇。

保羅會以強力的 2 種選擇攻擊來壓制對方，自始至終都以自己的步調來攻擊爲其作戰模式，不過，如此一來，攻擊會很單調，並且很容易被對方識破，因此考量爲了活用這項技巧的連續技，要常常地下工夫研究戰法。



←以ワンツーパンチ擊或者蹲身拳擊來攻擊對方，不要讓他逃出攻擊範圍。



←然後是重要的 2 種選擇，進行拖延戰術，或者重新建築好好地作戰吧。

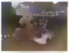
由於容易使用的技巧不多，因此起身攻擊很難執行，不是在對手起身時攻擊，而且要讓對手起身，然後以對手的行動來決定技巧，並且展開攻擊。

當場



←以後搖衝刺再次觀察情況，然後攻擊，如果對手仍然橫倒在地，就使出岩石割吧

前翻

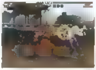


←以落葉進行起身攻擊，觀察對手的行動之後時間仍然相當充裕，因此要確實地給予對方傷害。

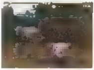
後翻



←在起身之後攻擊比較好，和對手有段距離的話，加上三寶龍也不錯吶。



←出招之後以衝刺來回避，然後出崩拳，通常是起身後摔投，預先識破對方行動是必要的。



←落葉用在起身攻擊方面非常有效，但是卻非萬能，相當可惜。

橫翻



←這個技巧也是在起身之後再攻擊比較好。對方如果沒有起身，就以蹲身 LK 定江山。

擊倒回避

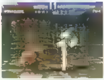


←在倒地場所施以落葉的話，幾乎不會被防禦，對方開始警戒之後就以崩拳和 2 種選擇來攻擊。

對人戰應用篇

不要過於依賴技巧考量之後再攻擊

保羅的技巧幾乎爲直線式，因此很容易被識破，而且高手更能輕易地防禦或者回避，由於容易使用的技巧清楚可見，所以不論是誰使用都同樣地會變成固定模式。要找出自己一套的作戰方式增加攻擊變化，有效地進行攻擊。



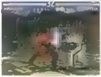
←如果沒有淪爲固定模式的話，就能發揮相當厲害程度的人物。

（有效地使用集氣）

以第1發的技巧當作反擊技，攻擊力高的保羅皆是集氣的話，更能達到一擊必殺的效果，只要命中一次對方就會像是得病般地軟弱無力。

使用拖延戰術或2種選擇不被對方識破來作戰

只有中途停止出招移行至其他技巧，或者採取拖延戰術來錯失良機這2種佯攻方式，但是妥善運用的話，仍然能收到很好的效果。特別是葉櫻，採取拖延戰術，在鐵騎的時機就能使出崩拳。好好地使用可以進行這種方式的技巧來擾亂對手。



←葉櫻也是在最後的分岐可以採取拖延戰術，因此……



←崩拳或都鐵騎的2種選擇，然後再換成其他技巧也可以。

絕對命中的連續技

保羅常常會發生從平常使用的技巧連繫到追擊命中對方的情況，而且殺傷力高的技巧也不少。若能確實地造成對方嚴重傷害，保羅就會變得更厲害喔。

1 旋櫻鐵騎 or 葉櫻鐵騎▶落葉 or 旋櫻鐵騎
技巧的硬直消失的同時輸入，擊破對手的彈跳，殺傷力很高。

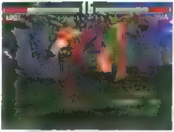
2 飄瓦（壓擊）▶崩拳 or 雙飛天腳
對手命中的位置很靠近就用雙飛天腳。遠則用崩拳，以距離長短來決定技巧。

3 裡疾風（反擊）▶拋投技 or 指令拋投技
要對付確實可從裡疾風所造成的昏眩中恢復的對手，通常是以前跳躍RK爲空中連續技爲攻擊方式。

空中連續技

雖然變化不大，但是全部都很強力爲其特徵。

保羅的騰空技不多，但在地上戰時確實能使對手受傷的技巧豐富，因此比較起來就容易忽略掉空中連續技。但是，空中連續技變化雖少不過卻都具高殺傷力，所以熟記的話並沒有任何損失。



←突襲對手的破綻，以騰空技擊中對手

重視確實命中的連續技

前跳躍 RK 、右上鉤拳、裡疾風（普通命中），這些騰空技若是命中的話，就連擊右述的技巧。

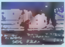
1：騰空技
2：搖桿向前 LP
3：雙飛天腳
4：あびせ蹴り



↑騰空技命中之後，立刻……



↑搖桿向前 LP 擊中落地場所



↑立刻出招的話，雙飛天腳要確實地命中。



↑雖然依對手來決定招式，但大都是這種模式。

重視殺傷力的連續技

這種連續技可怕的地方在於即使失敗，遇到立刻起身的對手時，也能利用最後的鐵騎命中對方，並且乘勝追擊。

1：騰空技
2：搖桿向前 LP
3：旋櫻鐵騎
4：同技連續



↑以騰空技命中，先從這裡開始……



↑將搖桿向前 LP 架打中對方



↑以旋櫻鐵騎攻擊落地場所

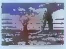


↑全部命中的話，殺傷力就很高

拘束空中連打

爲送給最後一定要使用崩拳來命中對方的玩家必需的連續技。技巧很難但殺傷力很低。不過出招前的手續繁多，因此命中對方會有相當快感喲。

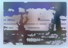
1：騰空技
2：搖桿向前 LP × 3
3：同技連續
4：崩拳



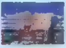
↑首先以騰空技命中，此爲基本方式。



↑在接近位置擊中對方的話…



↑增加 1 發 LP



↑最後的崩拳要以最快速輸入，一切就 OK。

FOREST LAW





【甦醒的火龍】

PROFILE

[illegible]	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

為[illegible]的第三屆[illegible]在父親的道場修行[illegible]某日[illegible]父親的朋友ポール（保羅）來訪，湊巧父親正好不在家，因此他就藉修行之名，鼓勵佛列斯特一起去參加大會。雖然父親禁止佛列斯特參加他流的比賽，但是他仍然[illegible]要參加



フォレスト・ロウ（佛列斯特・洛）

FOREST LAW

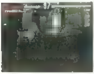
有關基本性能

如何讓對手騰空 所有技巧都與之有關

拳擊係雖然強化，但是仍然是以騰空之後的空中連續技爲最大武器。所有技巧都是從讓對手騰空後開始，這種說法並不爲過。シットスピン或高踢等等和翻筋斗連敍的全部技巧，要在不被對方識破的情況下使用。

以新技爲中心，同時加入佯攻

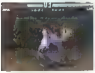
雖然擁有各種技巧，但是翻筋斗系一旦被識破，就很容易被對手防禦。應該只要出1發就停止，然後使出拋投技或ドラゴンテイル這種佯攻擊。而且各個技巧雖然出招快，不過很容易被擊潰，因此要特別注意。



←翻筋斗技，但被識破就大事不妙了

雖很難使用的技巧很多，但彌補技巧的單調方面很重要。

佛列斯特是個拋投技不強的人物，但是爲了不讓攻擊方式顯得單調，在某種程度下使用拋投技是必要的。



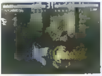
←爲了讓攻擊多變化，拋投技仍然相當重要

不妨找出容易使用的技巧看看。



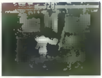
←和翻筋斗連繫的技巧要完全地靈活運用爲重點所在

ドラゴンテイル



出招很慢，不過卻能讓對方很難閃躲。在中距離戰時積極地使用吧。

ドラゴンストーム



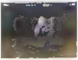
第1發爲反擊的話就一定會命中3發。而且要讓對手騰空，開始出招時能向前進一大段距離，實在太棒了。

基本拋投技



ジャッキアップ比較容易使用，而且一定要以從對手右側開始的拋投技，ドラゴンスタンプ爲主要目標。

指令拋投技

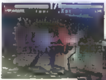


↑應該很容易使用。

最容易使用的ドラゴンニー。在對手出招時也能使用。ドラゴンフォール也是一項令人叫好的拋投技。

對人戰基本篇

只要一小步一步地移動，然後使出翻筋斗就能獲勝，但是對手一旦熟悉佛列斯特的技法，就能輕鬆地應付他一成不變的攻擊。首先最重要的是活用速度的攻擊法，再來是有效地使用為數不多的強力下段技。令人期待（？）的振反和偽裝步法對於某些人物非常地有效，軸移動也以使出ダブルドラゴン來佈局，在中間距離時常用比較好。



←騰空後雖然能輕易地擊倒對方，但是在地上戰時也很強喲。



➡技法千萬不要被擊潰，要注意和對手之間的距離

利用ワンツーパンチ來觀察對方動向

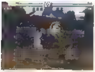
接近戰時以左連拳為主力，被防禦之後，就使出2、3發，然後停止，並且重新擺出架式。在觀察的對手反應時以兩手同時出拳也很方便。即使被防禦由於破綻少，因此之後調整好ドラゴンフレス的發數，然後使出翻筋斗技是相當有效的。不過，能力可說是比父親好一點，近距離戰仍然不是很擅長。



←使用當作小拳來觀察對手的行動

以強力的一擊定勝負！

雖然ドラゴンテイル是主要技巧，但是還是最後的絕招。先使用ドラゴンストーム・ドラゴンラッシュ，2發中止後改為大龍下段左翻筋斗的話，成效就很大。而且頭頂踢只要一直按1就能打倒對方。至於逼近而來的對手則以回避踢來應對。當然，也要積極地使用各種翻筋斗技。



←意外地相當有效的頭頂踢

ワンツーパンチ



←破綻少且非常強。出招也很快，因此打輸的情況也不多。緊接著使出拋投技，ドラゴンテイル吧。

閃避→ダブルドラゴン



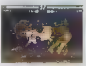
←明白地說就是一場賭博。但是，ダブルドラゴン的威力非常強，而且不易防禦，在調整攻擊的步調方面效果很大。

ドラゴンストーム



←第一發為反擊的話，3發就一定能命中。雖然是很容易被擊潰，但是乘著對手露出破綻時，要確實地出手喔。

寸勁



←判定強且時機配合的好的話，最壞的情況也只是打成平手。當然不能以平手為目標，但是對於出招前進的對手十分有效。

◆流程圖◆

ワンツーパンチ拳 or 左連拳

上述的流程為近距離戰，中距離時，以ドラゴンストーム作為最初的攻擊比較好。從三連高段到中段也很便利。

- ドラゴンストーム
- ドラゴンラッシュ
- シットストレート
- ライトサマー
  - 防禦：ドラゴン…的，追技巧以 2 發中止，然後重擺架式，翻筋斗的情形下有點困難……
  - 命中：轉換成空中連續技，這是佛列斯特的王牌攻擊模式，可輕易奪走對方一半體力。
- ドラゴンテイル
- 振反技
  - 防禦：ドラゴンテイル命中對方之後就攻擊其起身場所，被防的情形以左連拳比較有效。
  - 命中：振反技擊中對方之後，就視對手的行動來變更使用的技巧，中段的火龍ラゴンストーム較穩定。

可以騰空的話就確實地擊倒對方

從ドラゴンラッシュ開始的技法成效不大，但是若從其他騰空技開始，以ダブルサマー為首，幾乎使出全部的翻筋斗技，殺傷力很強，約可奪去一半的體力。2 組技法一起使出的話勝算更大，無論如何，一定要讓對手騰空。



←最直截了當的方法是使用翻筋斗系，但是一被防禦的話反而成為致命傷，還是必須使用難技，ラゴンストーム。



←佛列斯特被防禦的時候，以 2 發中止後切換成下段攻擊。上擊或者跳躍右踢也很便利。

[illegible]

佛列斯特能夠使出相當有效的起身攻擊。基本方法為ドラゴンンテイル和滑踢。特別滑踢也能用來應付無法起身的對手，絕對要靈活地運用。

當場



←利用ドラゴンンテイル就完全沒有問題，軸移動而來的ダブルドラゴン也比較有效，要熟練喔。

前翻



←利用滑踢幾乎不會有意外，依照當時狀況使用跳躍側踢小翻筋斗也可以

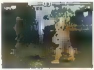
後翻



←在對手無法立刻起身的情況下，反覆地使用滑踢。如果是馬上起身的話，就用ドラゴンンテイル。

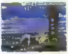


←時機配合的好的話，ドラゴンンテイル幾乎可以用在對手起身時。這個情況下可能會防禦。



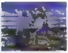
←對手打算橫翻的話，就使用ダブルドラゴン，朝橫翻的方向攻去。

橫翻



←這個情況下，仔細觀察對手的動向後再反覆出招，將對手擊倒後若對方能夠立刻起身，就使用ドラゴンンテイル。

擊倒回避

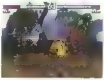


←如果對手經常使用擊倒回避的話，就在他起身的同時使出擒投技的攻擊法也十分有效。

對人戰應用篇

別太信任人物的厲害程度。找出自己獨特的攻擊模式

以攻擊力的強度和技巧的狡猾度，若是空中連續技能夠確實地命中對方的話，佛列斯特的勝算就很大。但是，讓對手乘虛而入的破綻很多，單調的攻擊，只會導致失敗。利用閃避，並且出下段技等等，常常逼迫對手亂出招的戰法較佳。不過如此說來，最後要如何以翻筋斗來命中對方，是個頭痛的問題。



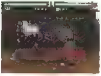
←騰空技仍以翻筋斗爲主。問題是該如何命中對方……

〔有關オーバーヘッドキック〕

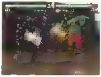
先前已經稍微提過，オーバーヘッドキック只要一直按↓就能擊倒對方。對於不停攻擊而來的對手相當有效。

視狀況來運用全部的翻筋斗技

シットストレート～等等。對手一熟悉的話，就很難命中對方。因此最重要的是不能只依賴一項技巧，而是要使用各種技巧。混入跳躍側踢翻筋斗或者ドラゴンブレス第２發翻筋斗吧。而且，僞裝後的左踢連打也相當有效。但是，千萬不要一直用它喲。



←像サマーソルト（　）這種特殊動作、僞裝。在出招之後…。



←左踢連打。命中逼近而來的對手，相當有效。

絶對命中的連續技

可憐的佛列斯特，幾乎沒有所謂的連續技。只有空中連續技而已。因此，地上戰的連續技大都是下段程度。每一個技巧都很容易使用，要說強也算很強。

1 左連拳▶ドラゴンナックル
所謂的黃金模式。全部（■發）命中的話，殺傷力超強。

2 ドラゴンロー▶三連ハイ
爲基本技法。不過，使用頻率可能不大。

3 振反▶左連擊→ドラゴンナックル
■反可能來不及看到成功的結果（上、中段）。因此先輸入吧。

空中連續技

空中連續技的厲害是火龍的正字標記

先前已經寫過很多次，空中連續技是フォレスト（佛列斯特）最大也是最強的武器。全部的技法可說是專為連續空中連續技而設。以下要介紹的是其中的一部份，其他的請自行研究。

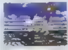


↑Summer・Summer並不是指夏天喲

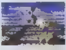
上擊

讓守備堅強的對手騰空的方法為強力的上擊。騰空之後，立刻將搖桿向下，連打右踢。如此的話，就能使出翻筋斗。

1：上擊
2：ダブルサマー第1發
3：ダブルサマー第2發
4：起身攻擊



↑首先出上擊讓對手騰起



↑輸入…以右踢連打後騰擊翻筋斗



↑持續連打也可以使出第2發喲。



↑起身也能繼續攻擊。

ドラゴンストーム

ドラゴンストーム可以連續任何技巧，因此在此選擇一些漂亮的招式吧。殺傷力也還過得去

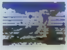
1：ドラゴンストーム
2：左拳
3：ドラゴンストーム
4：同技連續



↑利用第1發命中讓對方騰空後……



↑左拳…接著右踢將確實地命中對方



↑然後再度使出ドラゴンストーム

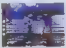


↑3發全命中畫面很漂亮，一定要試喔。

跳躍右踢

這項也是騰空技後連續任何動作都可以，但是在此之混亂時或者起身攻擊時能夠使用的跳躍右踢為例來作介紹吧。做法和上述技法相同。

1：跳躍右踢
2：シットストレート
3：同技法之後左翻筋斗
4：仍是起身攻擊



↑首先輸入…以跳躍右踢讓對手騰起



↑任何翻筋斗皆可，但是以這項技巧為簡單。



↑抓住時機千萬不要落空。



↑按照情況來決定，起身時也能攻擊喲。



LEI WULONG



【超級警察】

PROFILE

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
討厭的東西	[illegible]

連續解決國際多起難纏事件的搜查官，完全看不出已是 45 歲的強健體格，被市民稱為「超級警察」。某日，平八來拜託正在調查斷絕格鬥家的失蹤事件的雷，希望他能參加格鬥大會。「參加的話，謎底一切就會揭曉」雷決定聽從平八的建議參加大會。



雷　武龍 レイ・ウーロン

LEI WULONG

有關基本性能

擁有許多出招快的技巧，屬於攻擊型的打者。

以龍聲中段．下段腳為首，具有各種攻擊速度快的技巧

而且回身攻擊也因五形拳的登場而更增加變化性　為擅長在近距離作戰的角色，有時也能在中距離作戰



←在這個狀態下，以中．下段拋投技來應付

活用由龍聲中段腳衍生的技巧。

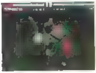
那是「 」也很強的龍聲中段腳　這次轉換成更加厲害，更容易使用的技巧　最後的攻擊即使命中也不會倒地，但是相反地，在途中可以變換成五形拳的架式，因此輕易地就擾亂對方



←在[illegible]拳的時候變換

隨心所欲的使用技法可以彌補變化少的缺憾。

基本上不太有變化　原本就不是一個擅長拋投技的角色，因此力量無法提升　將拋投技當作選擇攻擊的一種來看比較好



←指令拋投技的價值在於新增加的拋投技法

龍聲中段腳



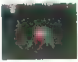
不只是地上戰的攻防，空中連續技時也占有很重要的地位，出招方式也很特別

後掃燕舞



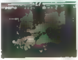
能夠和ホ・・ル（保羅）的落葉相匹敵的強力技　從起身或者背對的狀態開始出招

基本拋投技



每項技巧的殺傷力都一樣，因此使用夾住對方脖子的技巧是最佳方法　偶而加入飛空腳吧

指令拋投技

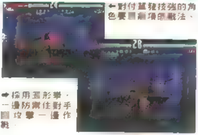


↑拋起出乎意外地高

指令的性質方面，先前已經提過，出乎意外地是項有範圍的拋投技　比普通的拋投技殺傷力要高一些

對人戰基本篇

以特殊動作「躺臥」爲主軸，或者以龍聲中段爲主的持續攻擊戰法，來當作基本方式。前者的戰法較消極，不過確實性方面較優秀，根據對手所挑選的角色來展開壓倒性的比賽。後者的戰法則需要正確的指令輸入和技巧的適得其所。但是，如果習慣這項戰法的話，就能夠應付全部的角色。同時混入架式等等來戰，並且掌握主導權吧。



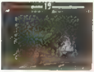
←對付直線技強的角色要用這項戰法。

➡採用蛇形拳，一邊防禦住對手的攻擊一邊作戰。

極近距離・近距離篇

摻雜使用龍聲中段腳

龍聲中段腳在最後出招的話，就能不斷地使出踢法，而且可以擺出鶴的架式。此外，這項技巧在中途也能改變架式，使用方法得當的話，光靠這項技巧就能攪亂對手。龍方腳來對付咄咄逼人型的角色比較有效。利用靈感來出招吧。

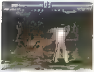


←由這種架勢開始連續攻擊對手

中距離篇

立刻絆倒對方

在這種距離下活用的技巧爲後掃燕舞和弧流腿。（爲何是弧流腿？）在這種想法的玩家也會有，但是由於這項技巧可以將架式擺低，並且踢腿，因此可以和上段攻擊隔開。而且，面向對手回轉的同時能不斷地出招，所以攻擊範圍相當地廣。利用這項技巧躺臥，然後採取選擇攻擊非常有效。



←這項技巧可以連續打擊對手

龍聲中段腳



←不斷出拳的時候，可以將各種拳法變換成五形拳的架式，一定要好好地活用。

躺臥→跳弓腳



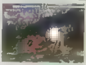
←利用前面也出現過的連續技，然後使出後掃燕舞或中段踢等等其他技巧。

後掃燕舞



←剛開始時以下段的迴旋踢，然後使出上段迴旋踢。第1發就命中的話，第2發一定也能命中。

弧流腿



←這項技巧在攻擊發生前會有一點破綻，但是只要一出招，威力就很驚人。攻擊命中的話，一定能擊倒對手。

◆流程圖◆

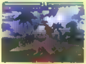
龍擊中段脚

依照架式的變換方法，在防止對手攻勢之前，可以不斷地出招，被反擊的時候則要暫時地拉開距離。

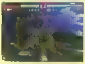
- 龍擊中段腳第1發
- 蛇突連擊
  - 防禦：蛇突～被防禦的情況下就移行到其他架式，龍牙變換成虎的架式，為虎旋腳。
  - 命中：基本上和防禦相同，對手體力少的情況下，一直打到最後的中段腳為止吧
- 龍擊中段腳第2發
- 龍牙
- 龍擊中段腳第4發
- 虎旋腳
  - 防禦：避開虎旋腳的情況下，直接變換成龍擊中段腳，跳鶴連擊的情況，暫時拉開距離。
  - 命中：虎旋腳命中時，稍微停頓一下，變換成龍擊的連續，跳鶴連擊則改成龍擊中段腳。
- 龍擊中段腳
- 跳鶴連擊

逐漸變換技法 可以持續地攻擊

發揮雷真正本領時不可缺少的是五形拳。即使沒有出招，但是也能進行架式的變換，不過會露出很大的破綻，因此在變換前最好先擊倒對方，配合狀況來變換戰法吧。



←從龍擊中段腳第4發開始變換成虎的架式，並且使出虎旋腳，然後再連擊龍擊中段腳。



←這一次以第1發中止然後變換成蛇的架式。對手打算出招的話，就利用蛇武來應付。

對手擊倒時的攻擊

不只在地上戰，擊倒時的攻擊也很強。這個時候所使用的技巧為後掃燕舞（1發中止）和弧流腿。背刃落地能連續地傷害對方，因此很好使用。



←後掃燕舞和中段踢足以擾亂對手。但是做的太過火反而令人生厭，要特別注意。



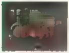
←在對手起身的瞬間出招。時機抓得準的話3發都能命中。

當場



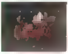
←使出後掃燕舞或者中段踢。對手打算出招的話，就拉開間距，並且隔開技巧，使用後掃燕舞。

前翻



←後掃燕舞只要1發，就能擊倒對方，這個時候千萬不要連打按鈕喔。

後翻



←利用弧流腿乘勝追擊。對手翻轉的話，幾乎在同時使出招式，太慢的話就無法命中喔！

橫翻



←後掃燕舞要早一點出招。時機抓得太慢的話就會被逃脫。千萬不要連續使出2發。

擊倒回避

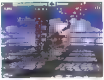


←不只是後掃燕舞等的打擊技，掃倒等等的拋投技也不妨使用看看。意外地能準確地命中喔！

對人戰應用篇

若想穩定求勝，就活用躺臥！若要混亂對手，則以五形拳進攻!!

一邊躺臥一邊作戰，雷力非常堅強，常常會看到雷以此種戰法作戰，這的確是雷的興趣，不過絕對不能光靠躺臥這個方法，最好是可以混雜其他的技巧，五形拳也依照其使用方法，來發揮最強的一面



←避開對手的攻擊，並且讓他騰空，這種技法比較容易成為目標。

〔躺臥→跳弓腳的連擊要先識破！〕

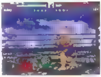
前作中所使用的連擊，比小跳躍右踢更能讓對方騰空。在對手使出連續系技巧時再出招。

躺臥本身就是一項很厲害的佯攻

由躺臥這種特殊動作衍生而出的技巧光是打擊技就超過10種，而且，也能接續在地面上迴轉，或者前翻、後翻等等起身的動作，以上技巧已經足以混淆對手，相反地，以五形拳當作佯攻的話，不但性能低，而且命中率也不高，如果能在對手擺架式的時候打倒他的話，或許五形拳就能派上用場……



←在對手眼前突然躺臥，此時攻擊的話，效果可以預料……。



←翻轉來閃避對手，在對手攻擊點加以反擊

絕對命中的連續技

從背身後掃燕舞開始連擊為基本戰法。與其當作殺傷力強的武器，不如用來當作起身攻擊的前身。若想製造傷害的話，就以從背身後掃燕舞1發中止，到背身下掃打↘α最佳

1 背身後掃燕舞▶卷䌫連腳
前作中也曾出現的連續技，殺傷力並不強，但是這項技巧之後可以躺臥

2 背身後掃燕舞▶龍聲中段腳
由於到最後不會命中，因此在途中改變架式，以迎擊對手起身後的攻擊

3 背身下掃打×α▶背身後掃燕舞
背身下掃打為無法護身的擊倒方法，因此要連續出招來命中

空中連續技

以跳弓脚爲主，或者以跳躍踢爲主？

小跳躍右踢很容易使用，因此可以用來當作空中連續技。跳弓腳則是對手騰空時較高，比跳躍踢的命中率更大的多。雖然這兩項技巧不相上下，但是以輕便度來說，跳躍踢比較理想。

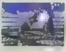


←跳弓腳可以讓對手騰空到這個程度。

跳弓[illegible]（殺傷重視）空中連續技

由於是以反擊爲目標，因此合計的殺傷力相當高。稍微提早使出轉身連砲的話，比較容易連繫下一招。

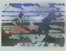
1：跳弓腿
2：轉身連砲
3：背身下掃打×α
4：背身後掃燕舞



↑讓對手騰空後稍微提早使出這項技巧。



↑在對手彈跳的瞬間命中他。



↑不斷地出拳，直到彼此拉開距離。



↑最後只要使出！發背身後掃燕舞

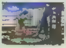
小跳[illegible]右踢而來的輕易空中連續技

時機比較容易抓得準，而且是使用順手的空中連續技。雖然殺傷力很低，但是實用性相當高。

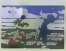
1：小跳躍右踢
2：左拳
3：龍聲中段腳
4：跳鵲連腿



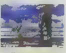
↑對手騰空之後，稍微提早出招。



↑按法息不要輸入錯誤



↑不斷地出招直到最後的中段腳。

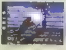


↑最後的技巧要在對手起身時出招。

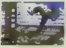
看起來很有[illegible]的空中連續技

具有實用性。由於會成爲連續技之後的躺臥狀態，因此對於起身時可以強迫選擇。可視爲下一個手段的空中連續技。

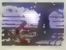
1：跳弓腿
2：卷暫連腿
3：同技法連續
4：躺臥



↑讓對手騰空之後，瞄準彈跳的瞬間……



↑使出卷暫連腿，時機要抓得非常準。



↑連繫技巧直到最後的上踢……



↑躺臥不動，然後由此進行其他各種技巧。

KING

「萬獸之怒」





キング（金克）

KING

PROFILE

國籍	[illegible]
[illegible]	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高／體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
討厭的東西	[illegible]

[illegible]孤兒院，在院裡長大成人的[illegible]年為了繼承金克的遺志，而戴上代表的面具。傳說中的鐵甲王[illegible]友情[illegible]年[illegible]的金克2世[illegible]年之後[illegible]選手的[illegible]



有關基本性能

利用力量提升的打擊技來阻止對手的行動，並且使出拋投技

和其他角色一樣，金克的力量也提升到某個程度。但是，戰法並沒有多大的改變，因此仍然是採用從前的戰法。打擊方面，雖然力量提升，但是拋投連續技命中率卻不高，是美中不足的地方。



←雖然有分岐，但是相當輕易就能反擊。

打擊技

連續技，單發技都變得很厲害。不用擔心!!

打擊技力量所提升的部份幾乎無法察覺。反而注意到小跳躍踢出招時有點慢，但是這項技巧仍然相當重要。一擊的殺傷力在整體上有些減少，是最可惜的地方。



←空中連續技也沒有改變

拋投技

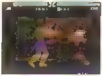
指令拋投技更強而且力量提升許多

這一次新加入一項マッスルバスター，看起來仍然非常壯觀。一場比賽中一定要一次命中。



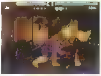
←好像是以股關節和膝為攻擊目標的技巧。

レフトストレート→ライトアッパー



就如同技名一樣範圍也很廣。可用來當作牽制技。連續技巧。

ブラックボム



為殺傷力很高的新技，一旦出招就不停地使出攻擊，因此可以攻到意想不到的地方。

基本拋投技



左縱 2 個的輸入技產生變化。雖然是基本拋投技，但是攻擊力有 35 之多。不習慣指令拋投的話，這個好用喲。

指令拋投技



↑真[illegible]手很強的技巧

應該是指マッスルバスター。技名就如同動作般。如果加上，ドラバー就更完美。……不過，可能有點勉強。

對人戰基本篇

金克是位只用打擊技也能戰鬥的人物，因此經常會忘了拋投連續技的存在。的確拋投連續技會在途中被反擊，所以和高手對戰時，幾乎無法連到最後。但是，以豪邁的拋投技命中對方才能顯現出金克的風種

基本的戰法是以打擊技猛然地攻擊，並且觀察對手出招時的破綻，或者以拋投連續技或者指令拋投技來奪取對方體力。



←中段踢最好用在牽制方面



→看到破綻之後立刻使出拋投連續技

超近距離・近距離

利用出招快的技巧猛然攻擊

近距離的作戰要以出招比拋投技快的打擊技為中心。例如站立拳擊，低段踢，レフトストレート→ライトアッパー等等。反擊技也可以使用ブルータルサイクロン。利用這些技巧和蹲身拳擊來打倒對手，然後使出拋投技

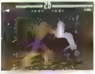


←命中2次的ブルータルサイクロン

中距離

使拋投連續技出的間距

在這個間距下作戰的技法為拋投連續技，スピニングスマッシュ、ブラックボム、スマッシュアッパー等等技巧。當然對戰對手也佔有很大的因素，但是在這個距離作戰時，要仔細地考量對手攻擊的距離。對於對手來說，面對金克的時候，中途一半的間距剛剛好。



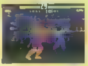
←以打擊技引誘對手使出拋投連續技

ブルータルサイクロン



←指令很簡單，2發都屬於中段屬性，真是太好了。即使被防禦破綻也不大，為接近戰時必要的技法。

レフトストレート→ライトアッパー



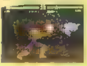
←第1發為特殊中段技，對於防備拋投技而採取蹲身的對手最有效。動作也不大。

スピニングスマッシュ



←為了アリキック衍生出來的技巧，アリキック在輸入反擊圖時一定能命中，起身攻擊時也可以使用。

スマッシュアッパー



←反擊命中時，以空中連續技為主吧。動作與クランドスマッシュ類似，因此可以有2種選擇。

◆流程圖◆

左[illegible]

基本上以打擊技為中心，但是途中不妨使用拋投連續技看看。被反擊時則使出振反或反擊技

- ブルータルサイクロン
- 左中段踢
- 右低段踢
- フラックボム

防禦：ブル・タル・被防禦的話，就以轉身羚擊牽制，中段～的話則拉開距離

命中：ブル・タル～命中時，準備使出起身攻擊，中段的話則使用拋投連續技看看

防禦：□～被防禦時以中段踢等等出招快的技巧對應，ブラ・クボム則是左面蹬～

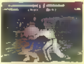
命中：低段命中時，再投以其他技巧牽制，フラックボム為反擊的情況則使用アリキック

使用對手意想不到的戰法能大幅地提高成功率

成功率和拋投連續技息息相關。明白地說就是拋投連續技是最被對手嚴防的技巧，因此即使立刻出招也未必能命中。近距離時的成功率幾乎是零，中距離則要靠預感出招。



←為有■圍的打擊技，在阻擋對手攻擊的同時讓對方受傷，在對手拉開間距後，再度打算逼近時……



←立刻出招。以指令性質的拋投連續技為主，但是考慮到殺傷力方面，則以拋投連續技較佳。

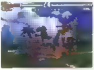
有關擊倒時的攻擊

擊倒攻擊的變化性比其他角色來得少但是，不論那一種起身法都能對應，因此每項技巧都很強，也有擊倒拋投技，不過使用的機會不大

當場



←接近後以起身攻擊，反擊技或下段振反為主比較好，賭博的要素也很大

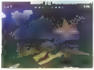


←アリキック而來的スピニングスマッシュ命中率很高，但是殺傷力差強人意。

前翻

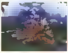


←由アリキック而開始的スピニングスマッシュ命中率高，也可以使用ジェイルキック



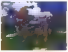
←ナックルボム或ムーンサルトボディープレス雖然命率不高，但是仍然派得上用場。

後翻



←賭看看是要使用ムーンサルト或是ナックルボム，若希望命中率高則用アリキック

橫翻



←這個時候要看清楚對手的動向，來攻擊其起身處。最好是逼■手出招。

擊倒回避

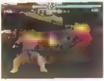


←利用ジェイルキック或者レフトストレート→ライトアッパー強逼對手站起來，■身後就可有 2 種選擇。

對人戰應用篇

「打擊金克」雖然不錯，但一定也要使用拋投連續技。

以打擊技為主的金克稱為「打擊金克」。基本方法是以打擊猛攻，然後對對手的破綻使出拋投連續技，但是大致上都是只以打擊技來進行比賽。的確，拋投連續技在途中會被反擊，不過為了應付反擊，另外還有分歧。利用這個分歧的話，對手的反擊率應該就會下降。



←因為打擊技很強，所以要活用拋投技。

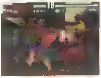
〔重視殺傷力或者指令？〕

若為殺傷力，則使出アームブリーカー→ローリングクレイドル的連擊。指令的話，就使出ベルウッド～吧。

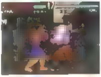
有關佯攻

不需要依賴佯攻 金克已足以應戰！

為不需要佯攻的角色，因為利用速度快的技巧來阻擋對手的攻擊。使用佯攻，讓對手迷惑來作戰的話，則以出招快的技巧來向對手施壓。佯攻方面的技法有893・K以及ブルータルサイクロン1發中止等等，使用背對的技巧。這個狀態開始要做選擇。



←ブルールサイクロン1發中止，然後背對著



←利用回身拋投技來攻擊對手接近的地點。

絕對命中的連續技

絕對命中的連續技，金克擁有許多可給予比空中連續技的殺傷力要來得大的技巧。利用反擊技反擊對手的攻擊，利用擊倒拋投攻擊擊倒的對手。雖很少會命中但殺傷力卻很驚人。

1 對付踢技的反擊技▶擊倒拋投技
利用最初的反擊技，減去對手3分體力，擊倒拋投技則能減低一半以上。

2 グランドスマッシュ（反擊）▶ブルータルサイクロン
殺傷力不大（減）但是可以在重整架式時使用。

3 下段振反▶893・K
可以在想和對手拉開距離時使用

空中連續技

以小跳躍右踢開始行動

スマッシュアッパー雖然也能讓對手騰空，但是若非反擊則無法騰起，因此成效不是很好。相反地，若是小跳躍右踢，一旦命中絕對可以騰空，而且每一項空中連續技都很簡單請安心使用。

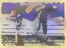


←ブルータルサイクロン的存在絕對必要

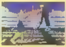
利用彈跳的簡便空中連續技

時機很容易抓準，而且不會讓對手護身，因此效果很好。以這項技巧為主吧。

1：小跳躍右踢
2：掌底
3：同技連續
4：スピニングスマッシュ



↑趁著對手的俯蹲以此技讓他騰空



↑儘早打出掌底，1發命中



↑アリキック彈跳時使出



↑然後出スピニングスマッシュ就完成

動作漂亮的空連續技

關於最後的ムーンサルトボディープレス無法確定，因此不要見怪。ブラックボム或許也不錯。

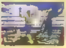
1：小跳躍右踢
2：ライトストレート→レフトアッパー
3：同技連續
4：ブルータルサイクロン



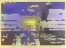
↑ 對擊中打算蹲身的對手



↑稍待片刻後使出此技



↑高度很高的話，以ブル・タルー命中

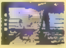


↑ブル・タルー的第2發持續命中！

從蹲身狀態攻擊的空中連續技

避開對手的攻擊，就能保有空中連續技。攻擊力也相當高，因此在體力少時使用吧。

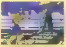
1：ダイナマイトアッパー
2：左拳
3：レフトストレート→ライトアッパー
4：アリキック×3



↑避開對手攻擊後立刻出招



↑抓準時機以左拳命中



↑考慮到アリキック，因此儘早出招。



↑在對手彈跳前出招

NINA WILLIAMS





【沈默的刺客】

PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
厭惡的東西	[illegible]

[illegible]八失敗，尼娜與安娜都是被魔鬼[illegible]的冬眠實驗品[illegible]因「鐵拳祭」[illegible]神[illegible]波動，尼娜醒了[illegible]成為一位以風間仁為目標的暗殺者。



ニーナ・ウイリアムズ（尼娜・威利姆）

NINA WILLIAMS

有關基本性能

活用少破綻的招式來作戰吧！

總之尼娜的技，少破綻，而這回更加洗練了。能夠好好利用這個少破綻的技來作戰的話，就可以發揮相當戰力。空中連續技，或關節技，確實可以給與傷害，在人物特性上也少有破綻的。



←活用其破綻少的優點，好好地攻擊吧！

打擊技

多樣化又少破綻。攻擊力低，費點心就可以補足。

幾乎沒有不能使用的技，不管那種技都少毛病很好使用。技數也很豐富，中段、下段的技都一應俱全，攻擊力雖低，但若能活用其多樣化及少破綻之優點，費點心去攻擊的話，也是充分可以應戰的

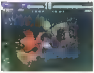


←不管那個技都容易使用

拋投技

目標關節技！變成2選擇，因此更易使用。

由於可以從掌握步法衍生到中段的フォールキック等等，因此，被反擊的機會少。這回可變得相當容易打中對手



←以關節技決勝負吧，這就是尼娜最具魅力之處

アッパーストレート



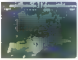
前進中段上段技，由於破綻也少，使用容易。連接メタリークラッシュ或トリプルスマッシュ。

レッグスウィープ



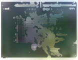
出招雖有些慢，對手擊倒的下段技，由於會使姿勢相當低，因此不容易被對方攻擊到。

基本拋投技



由於進入肘落協圈，因此使用居反為主。不管如何都不會動人的話，就用四方拋投一蹄身LK。

指令拋投技



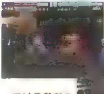
↑出招快是其特徵

以先腳關始的連續拋投為目標。出招快，由於屬蹄身後拋投，因此，容易閃躲對方的技。若能配合上段技，就容易命中了。

尼娜・威利姆

對人戰基本篇

出招既快且破綻又少的技居多，攻擊技法萬全，而且對上中下段之技全部可以反拋投或閃避，防護面可說是全能的角色。由於具有多樣化技巧，因此容易掌握戰鬥主導權，但技的攻擊力全面來說很低，以及沒有一發逆轉技，因此若無法好好使用空中連續技等等則與對手有體力差時，則不容易逆轉成功。因此希望能順利的接續技巧。



←以中段、下段攻擊玩弄對手！



←可以反擊所有中、下段技的只有尼娜才有其特權。

超近距離・近距離

活用多樣化的技來攻擊吧！

驅使多樣化的技來壓制對手是尼娜得意之處。使用アッパースレート（ライトローキック）及バックスピンチョップ等的少破綻技，且配合著對手的破綻，然後命中轉爲空中連續技如動技的ディバインキャノン等等，避開後的攻擊也強力，因此不缺攻擊模式。

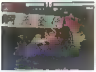


←攻擊模式多，具相當強力的技。

中距離

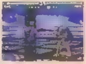
追加新技，因此變得容易攻擊

託追加新技之福，變得相當容易攻擊，以此間距爲主，使用雙掌破或ファールキック攻擊。不管那種尼娜的技巧中攻擊力高，攻擊判定也強的技巧接續再配合左手使用頗具效果。避開後的攻擊也很有效，有螺旋雙破及水面刹2種選擇，其範圍廣，可容易使用。



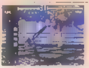
←這個距離果然也可積極之技。

クリークアタック&ライトルイキック



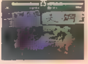
←只要第一發打中，則到最後一發會全中，在中段出招也快，就算被防禦也幾乎不會遭反擊之好技。

ディバインキャノンコンボ



←由於是程下段中段攻擊之技因此不易被防禦，且若命中反擊則朝空中連續技而進，攻擊力也高，相當好用。

雙掌破



←和之前的比起來，其相當強的攻擊判定，損傷力也高，攻擊發生也不會太遲，因此是攻擊所必要之技。

ファールキック



←指令性質上，可到達相當之遠，若被反擊，則對手是蹲著的，若再發一次衝刺系列之技則會變強力。

◆流程圖◆

アッパーストレート

使用破綻少的技，用自己的方式來戰鬥，尼娜由於沒有一擊必殺之技，因此朝向空中連續技或關節技而去攻擊吧！

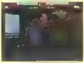
- ライトローキック&バックスピンチョップ
- クリークアタック&ライトハイキック
  - 防禦 — 拋投，若有多餘的時間，以指令拋投技為目標，中途停止使用，避開後的攻擊也不錯。
  - 命中 — 用レッグスウィーブ等的強力下段技來攻擊，重新連合破綻少之技再攻擊也可以。
- ディバイン
- キャノンコンボ
- レフトスピンローキック&ライトアッパー
  - 防禦 — 由於有段距離，因此以雙掌破等配合對手打出，跟隨對手的技後使用拋投反擊是不錯的選擇。
  - 命中 — 當然是空中連續技，請慎決定給予傷害，集氣作起身攻擊。

活用少破綻之技，而後連接大技。

尼娜的攻擊模式，是活用破綻少之處，來壓制對手的。若是固守防備的人，則以技使之防禦後再用指令拋投。若是想反擊的人，則以含騰空技的連鎖來攻擊。把這兩個好好考慮進去且時時刻刻地去攻擊戰鬥。



←使用アッパーストレート使對手防禦。就這時點也可以給對手相當多的傷害。



←之後，朝向空中連續技。拋投亦可，順利連接，可給與對手重挫。

有關擊倒時的攻擊

擁有像是雙掌破等可混謠起身法的技巧，以有ライトローキック&バックスピンチョチブ般可給予對手大傷害的技巧，尼娜的起身攻守是很強的。

當場



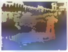
←若踏實的話，就在這距離出レクグスィーブ，對手開始動時，用雙掌破攻擊，大概都會OK的。

前翻



←在此要以ライトローキック&バックスピンチョチブ攻擊。連接連續技安定之後，可以給與傷害。

後翻



←與前翻相同的攻守，若距離太開則以ポーンカッター來攻守也不錯。

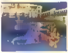


←在ライトローキック&バックスピンチョチブ之後以 RP→雙掌破給與對手傷害。



←不立刻起身無法反擊，相當強之技。

橫翻



←雙掌破就可以了吧！在開始行動時攻擊就可以命中了，維持續著對自己有利的狀態。

擊倒回避



←以レッグスウィーブ還算可以一但希望不要用過度而且被看穿。若被防禦則會遭反擊。

對人戰應用篇

攻擊不要單調，在攻擊模式上下工夫吧。

尼娜就算只能使用某些技但也屬強力的，因此，不管怎麼樣，攻擊也會變成模式化。在技裡，毛病少也屬災害，若被看破則簡單地遭反回。為了不要變成那樣，則可要好好的抱擁所有的技，而考慮各式各樣的攻守。越是用心則會得越強，尼娜就屬這種人物了。



←技數多寡並非只是裝飾品，只要能活用，就會變得相當強力。

〔關節技的攻防熱滾滾…〕

容易命中的反面，幾乎所有的技都被閃避。而取而代之的是增加分岐，互相拆招熱絡起來。

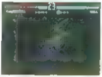
有關佯攻

由技連接避開活用佯攻。

由於技出的早，就算技的改變等等，也充分可變成佯攻的人物。但是，要特別說的是，可從ライトローキック＆バックスピンチョチプ及クリークアタック系列的第2發來打出回避。因為可連接破綻少的技一定可以玩弄對手的，之後，連接拋擲還屬最好的方式。



←特別是，ライトローキック＆バックスピンチョチプ。



←取消チョップ，且移行到避開，是相當好用的。

絕對命中的連續技

尼娜心中的連續技雖少，但，使用容易的卻很多，若能以此確實給與對手傷害則也會變得很強，特別是上面的2種，若能得知，則會方便。

1 キリングブレード▶ライトローキック＆バックスピンチョチプ
確定キリングブレード的命中後，也還來得及，之後使用RP→雙掌破。

2 ファールキック（反擊）▶ファールキック雙掌破
這也是看到以後還來得及。

3 サイドステップスタッブ（反擊）▶抱え込み肘打ち
若是關節技以外的拋投則OK。

空中連續技

確實命中給與對手壓力

尼娜可確實給與對手傷害時重點在此。不難且擁有損傷對手一半以上的體力的威力，是相當強力的，為了能有利的進行比賽，好好努力練習可到確實可以命中吧！



←連續體空技，則可發揮相當大的威力。

ディバインキャノンコンボ始動的連續技（傷害重視）

在ディバインキャノン之後以前跳躍 LK 命中，再以從ライトローキック&バックスピンチョチプ而來的雙掌破連續技攻擊。

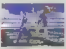
1：ディバインキャノンコンボ　2：前跳躍 LK
3：ライトローキック&バックスピンチョチプ　4：雙掌破



↑即使是ディバインキャノン也同樣地可以。



↑若命體空中則趕快打出前跳躍 LK



↑對下落下時以此技……



↑以最速的速度打出雙掌破。

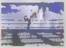
ディバインキャノン技始動的連續技（安定）

雖簡單、但有決竅，前跳躍 LK 之後的ディバインキャノン是在對手著地前發出，若明白了給這點，則會輕鬆樂勝。

1：ディバインキャノンコンボ　2：前跳躍 LK
3：ディバインキャノンコンボ　4：ニールキック



↑當然ディバインキャノン也能代用



↑馬上打出前跳躍 LK。



↑落下時以ディバインキャノン

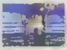


↑依其起身，也可發ニールキック

鰓斬始動之連續技

由新技鰓斬開始的空中連續技。從レフトスピンローキック&ライトアッパ開始也可以。只要在這後能連接得上，就屬簡單的連續技了。

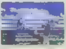
1：鰓斬　2：LP
3：ライトローキック&バックスピンチョチプ　4：雙掌破



↑以鰓斬來順利使對手騰空的話則……



↑馬上輸入 LP，若命中之後……



↑在著地前，命中此技……



↑之後馬上使用雙掌破，基本上不管那個都一樣。

YOSHIMITSU





【宇宙忍者】

PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高．體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
討厭的東西	[illegible]

[illegible]稱ボスコノビッチ博士的研究資金的吉光，注意到博士的樣子有些怪。博士為了使女兒再生而正在研究當中，而被謎的病原體的侵襲要救博士與完成救博士的研究，必須要有鬥神的血，因此吉光就決意參加大會。



吉光

YOSHIMITSU

出招快的技一應俱全，就算是 0 間距也能戰鬥。

殺傷低，但出招迅速，備齊了容易阻止對手攻擊之技。由於那些技集中在中段屬性，對戰時是必要的。在拋投技殺傷大且方便使用。



←意外的不能使用的是蹲身拳

打擊技

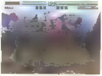
在中段始動的連續技等等可使用的技，增加了許多各式各樣的。

戰主軸是右上擊或吹雲。這回更追加了右中段踢，則攻擊變得漸漸越來越可破綻，這種有中段踢，由於支的破綻少，就算被防禦，也持續有攻擊的優先權。



←與其他的技配合著使用

右上擊



是幾乎所有的人物皆持有的騰空拳。這種拳打出時，可以闖入，攻擊範圍意外的廣。

右中段踢



中段屬性的側踢，攻擊判定之發生早，就算打完其破綻也少，可以作爲主要技。

拋投技

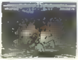
指令拋投雖只有一個，但新追加了橫拋投。

並非是使用拋投技類型的人物，因此變化少。在指令拋投，指令性質上，無法頻繁使用，突感遺憾。



←乍看之下還算帥的傢伙買，屬在橫來的拋投技

基本拋投技



雖有雙破與霞 2 種，但考慮到其優點，也是建議使用霞。拋投後能動比較好

指令拋投技



↑投傷屬中程度

忍法櫓落，指令雖簡單但會被反擊，以蹲身避開攻擊，再輸入指令。

對人戰略主體

魅之攻擊方法，與使用困難之攻擊方法包含在內，使用技法大幅不同

若是魅戰，[illegible]日向確來的不憂等等，使用[illegible]的連續技，毒[illegible]開始的連續技也有好幾個。

反之目標取勝的情況時，則使用右上擊，吹雪右中段踢等的實用技，連續攻擊是基本型態　但這種攻擊方式相當兇狠，所以不要多用才好。



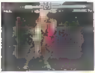
←把不怒及雙發組成le等技的御靈削。

→用中段右踢及轉身拳來制止行動。2選1。

超近距離・近距離

若想目標取勝則就屬在中段踢了。

很纏人的樣子呀，這回追加的新技可說是很強力的。是踢技，卻破綻少，就算被防禦也不會被反擊。就算在防禦側的情況下，以「吉光ブレード」等的反擊技，某種程度下的對付是沒問題的，連續鬼薊等的中段始動之技，有破綻，就以空中連續技攻擊。

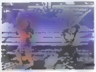


←發生時間難知，卻相當可靠

中距離

不管如何也要作距離戰？

在幾乎達到射程的距離下，攻擊範圍大的技巧較活躍，吉光、擁有可一邊前進，一邊連續攻擊的技巧，因此，可以在某種程度的間距下攻擊，就算是如此，也是近距離攻防高手，因此要如何接近是其重點，那麼，吹雪或黃泉驅使是出招快的技，則可非常活躍了。



←反擊命中變成拋投技

鬼薊



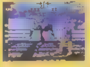
←第1發是中段屬性，第2發開始也可移行到紫電菊。不打到最後在中途停止等，還騙對手。

右中段踢



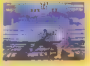
←與下段攻擊的忍法卍葵等等組合配合，動搖其防禦，選手討厭時，[illegible]離開個學停止，使用下去。

吹雪



←是中段屬性且出招早，指令性質上則在闖入後，重覆打出技，反擊時，則有擊倒對手的效果。

黃泉驅使



←是新加的技，反擊命中時會變成拋投技，但，被防禦時的破綻大，所以不要使用過度。

◆流程圖◆

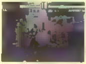
左拳

不要一直攻擊，偶爾保持與對手的間距觀察其情形也是很重要的，若對手出招過來後，則以右上擊攻擊。

右上擊 右中段踢	防禦	這情況下，則移行拋投技或翻身拳，若被對手看穿時用迷迴
	命中	右上擊命中時，就直接朝空中連續技去，右中段踢時又回到原點。
吹雪 鬼薊（中途停止）	防禦	吹雪被防禦時，則進行反擊準備，鬼薊時，則移行到其他的技，或是出完技
	命中	命中時，則以向樂或右上擊的空中連續技，從忍法卍亞，（中途停止）拋投。

想想朝向空中連續技的布石，重覆打出技。

由於並不是持有強力拋投技的人物，總之殺傷力得要依賴空中連續技。空中連續技不光只是給予傷害，在把握比賽的步調上，也是不可欠缺之攻擊方法。



←以中段右踢等，來使對手焦慮不安，一旦把反擊過來就即刻後退　以右上擊攻擊。



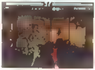
←空中連續技之後馬上接近一在起身時，重覆中段、下段之技，不要給對方攻擊有的機會。

有關擊倒時的攻擊

雖沒有給予大危害之技，但，卻可以連續擊倒對手。當成起身以擊時之技，則有右中段踢，地雷走，跳ね地雷、霧擴い、忍法卍車的連續等等。



←忍法卍車來的連續，只相當威力。若對手擊倒回避失敗話，則可期待某種程度的傷害。



←地雷走、跳ね地雷是防禦不能之技，從跳地雷來連接地雷跑也可以。

當場



←中段右踢很安定，若期待大傷害則使用地雷刃－－地雷走是很有效的。

前翻



←以吹雪或霧擴い再度使之擊倒，使用忍法卍亞也不錯。以斬擊對來反擊的手也可。

後翻



←右中段踢是很好的，並非以單發打出是以一、3段組合重覆打出看看吧！

後翻



←後翻一週情況下，重覆打出忍法卍亞或吹雪，閃避至對手側面，以拋投為目標也可以。

擊倒回避



←一旦空出間距，則起身瞬間，以右中段踢或拋投技等，來攻擊。

不只是準確的技巧也使用要花招的技巧吧。

在基本編中雖以實用性之技爲中心解說過了，但其他的如（魅技）也依其使用方法之不同也可變成強力的武器，從忍法卍車來的連續或卍あぐら來的衍生技等等，若能活用這些技的使用，也是相當好用的。在應用編中也包含實用性之技，也介紹一些要花招的技巧。



←從千覺衍生出來的技也可作佯攻，以回復自的來使用吧！

〔彈割り殺傷設定〕

酷似ソウルエッジ的御劍所使用的技，以中段始動技，從踢往斬哭劍，相當見其信賴。

有關佯攻

雖有佯攻技，但沒什麼效果是其遺憾之處。

以千變而來的衍生技或地雷刃而來的衍生技作佯攻技，雖如此，但不管那一個都不是很有效之技，因此，並不冀望用來作佯攻。在使用方式上可作佯攻技的是彈割り。發一發後停止，在從那連接到速度快攻擊判定強力之技法。



←首先以中段前踢來御判對手。在此不要出招。



←朝拋投技台右上擊或中段右踢去變化招數。

絕對命中的連續技

與空中連續技不同意思的連續技，不管那種都可自由使用，因此對戰具相當可行性，使用這些連續技削減對手體力，然後以這些連續技來動搖對手的防禦。

1 毒霧▶右中段踢
要命中毒霧相當困難，以中距離，在對手出技前發出。

2 卍裡拳・壹（反擊）▶右中段踢
裡拳屬上段判定因此出招晚，以第六感預測連續攻擊。

3 彈割り▶忍法卍菊
時機極爲嚴苛，但是因割り本身就很可靠，所以容易命中。

空中連續技

騰空技是以右上擊或向砲來命中。

說到吉光的騰空技，就屬右上擊了。而向砲也具有高度騰空技效果，但使用時機少，不太能依賴。以基本論的流程圖中所解說的連繫，來作中連續技是較妥當的

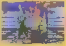


←性能相當好之技。從這裡朝向空中連續技移行而去

殺傷雖高但不安定的連續技。

首先以右上擊騰空技，組合忍法卍車來的連續技之空中連續技。在途中，若被擊倒回避，則就無法繼續，這是其缺點。

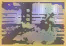
1：右上擊
2：忍法卍葛
3：忍法卍車
4：朝向由卍車邓的衍生技



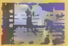
↑騰空後馬上由上發卍葛



↑以卍打出卍車，訣竅就是先行輸入。



↑以先行輸入，打出鋼閃擊。



↑與鋼閃擊中擺盪則告結束，是要練習的連續技

殺傷雖低，但屬於可以掌握步調的連續技。

這種空中連續技，殺傷雖低，但擊倒後的步調容易掌握，因此，比賽流程也不易改變。

1：右上擊
3：左拳擊



↑若騰空度就馬上打出右拳



↑快速出次命中左拳



↑命中右中段踢及早打出



↑若命中，就快速衝刺。

殺傷屬中程度看起來很帥的空中連續技

一樣沒變的是從右上擊始動，時機上多少會有些嚴苛，所以訓練是必要的，怎麼說也是個華麗的空中連續技。

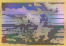
1：右上擊
2：忍法卍葛
3：右中段踢
4：忍法卍菊



↑首先以右上擊使對手騰空



↑在此，馬上，命中1發忍法卍葛。



↑命中後馬上輸入指令。



↑若命中中段踢，就馬上開始輸入。



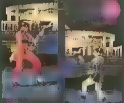


【俏皮少女】

PROFILE

[illegible]	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
討厭的東西	[illegible]

最喜歡遊樂場及主題樂園的16歲少女，為了建設理想的遊樂園，單身闖入三島財閥的遊覽船，而在那裡的平八說可以達成她的願望，平八與她約定好，若在大會取得優勝，則幫她建立理想之遊樂園，曉雨則決定參加大會。



凌　曉雨

LING XIAOYU

有關基本性能

雖花俏，但好用的技很多，很容易可使對手錯亂。

鳳凰的架勢也是如此，總之，乘虛而入的技很多。從背後來的攻擊很強，不光是上、中、下段而已，也備[illegible]了拋投技或振反技，持有像保羅般的一發逆轉技。

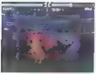


←有漂亮一擊後會挑撥對手 好用的技巧

打擊技

擁有許多的快速技，都是些自由使用的好技。

基本技的速度快，容易阻止對手的攻擊，以反擊命中的話，則多半會轉變成連續技，容易掌握比賽步調，就人物歸類來看可歸[illegible]為「攻擊型人物」。



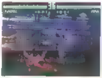
←前踢加橫突推掌是可依賴的技

掃腿背身擊



第1發若以反擊命中的話，之後，到上踢爲止會全部命中，是空中連續技用之技。

鳳凰架勢

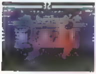


不光只是架勢而已，可以移行到其他技巧，又，幾乎所有的中段技皆可閃躲過去。

拋投技

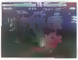
變化豐富，但可使用的技卻少。

不光只是站立狀態，就算從鳳凰架勢背向敵人狀態來也會被拋投，在指令拋投上，孔雀跳腿是容易使用。也以此技爲基本技。



←對手若不閃避拋投，則可依行動

基本拋投技



以流垂落投後，隨對手的起身方式，命中烏龍盤打一這種拋投或使用指令拋投。

指令拋投技



↑[illegible]

孔雀跳腿容易使用，這種技本身的殺傷力[illegible]低，但由於可以追打，非常好用。2[illegible]1時使用。

對人戰基本篇

曉雨是以從事地給予殺傷型的人物，不管如何不要讓對手攻擊是其重點。話雖如此說，以連續攻擊，則攻擊方法就變單純，也會被對手看破。

為了不看破，常變化招式是最佳方法，一口氣繼續以擊或躲到對手背後的攻擊是最好的。



←掃腿背身擊來的空中連續技是屬於基本中的基本。



→一面攻擊一面使用鳳凰的架勢等等使對手混亂吧！

超近距離・近距離

背向敵人之後迫選

其他的人物，幾乎只要背向敵人就會有破綻，而曉雨卻不會有破綻。因此寧可背向敵人後來攻擊較好。從鳳凰架勢來也能做中、下段及攔投技3種選擇。而且也有對上中段振反技，因此，希望能在反擊時等方面活用。

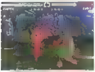


←從這種狀態可打出各種技術

中距離

以反擊為目標打出技

就這種距離，出招快速攻擊範圍廣之技較活躍。龍合腿、掃腿背身擊、前壁加橫架推掌等都很活躍。前壁～與掃腿～，若第1發反擊命中則之後所有的全可命中。把這些技與孔雀跳腿等之拋投技混合，使對手混亂來戰鬥，反擊技則架推掌可依賴。



←對起身攻擊可使用削骨踢

雀翼背掌



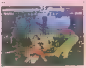
←第1發以反擊命中後，則第2發也確定可命中，進而可打出背向對手的虎尾腳或背身擊等等的技。

鳳凰架勢



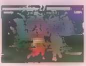
←從此狀態能打出的技，包含特殊移動有22種類之多。其中有8種打擊技，而幾乎是中、下段屬性。

架推掌



←攻擊力高，技出的早，反擊命中時會挑撥但可以搖桿來取消。

前壁加橫架推掌



←第1發若反擊命中，則之後的技就全部可命中，攻擊力也高，具有擊飛的效果。

◆流程圖◆

雀達手

從鳳凰架勢而來的攻擊有好幾種類，又技本身出招快，因此，應該不會被看破才是。

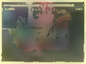
- 蹲身拳擊
  - 防禦：蹲身拳若被防禦時，就以孔雀跳腿或鴻扇，或者掃腿背身擊以攻擊為下段攻擊。
  - 命中：蹲身拳擊時則打出承接來的連續技，雀翼背掌時以背身擊或拋投技 2 選 1。
- 雀翼背掌
- 妃背掌
  - 防禦：妃背掌時，就原地後退或是以蹲身來攻擊，配合反擊的虎尾腳也可。
  - 命中：妃背掌命中後，馬上以背身擊來攻擊，對堅守防禦的對手以拋投技攻擊。
- 鳳凰架勢～各種打擊技

無論如何就不要讓對手攻擊是其重點。

鳳凰架勢適合閃躲對手攻擊一面反擊的技巧，而且從此打出的技之變化又豐富，所以不會被看破，若要使用曉雨，就得活用從這種架勢來的攻擊。



←以這樣的低姿勢卻能攻擊，還可閃避攻擊……。

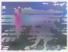


←以烏步盤肘來使對手騰空，接空中連續技。若被對手看破話，就以雁蹴，以快速的下段技應付。

有關擊倒時的攻擊

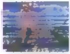
能使用的技只有 3 種，但不管那種都性能好破綻少，可以依賴。在對手起身時，若堅守防禦，則不光只是以拋投技，也可試試暗腳。

當場



←以浮身擺腿再連擊飛對手，最安定的就屬中段技的架推掌。

前翻



←以蒼空砲再使對手擊倒，由於是從蹲身狀態而來之技以第六感來預測。

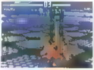
後翻



←以里合腿再度給與傷害，由於這種技打出後的破綻也少，容易移到下一行動。

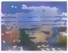


←暗腳持有破壞對手防禦之效果，馬上以出招快之技來攻擊，建議用里合腿等等。



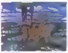
←從流垂落（基本拋投）來，也可以烏龍擺打來攻擊，偶爾瞄準則效果大。

後翻



←此時，里合腿非常活躍，間距若近，就算是括蹲腳也是 OK 的。再度讓她跌倒吧！

擊倒回避



←以蒼空砲或里合腿給予傷害，總之，考慮再次之擊倒。

對人戰應用篇

所有的攻擊都當成是往空中連續技的布石。

就如上所述般的，曉雨的立場，無法如保羅或仁的立場一樣，期待一擊必殺。那麼該如何呢？答案就是在空中連續技，下點工夫，錯亂對手，有破綻，就以空中連續技去連接，由於空中連續技後的起身攻擊力也強，可以不破壞比賽步調，繼續攻擊。



←與其空中連續技不如注意起身攻防，不要給對方有任何機會。

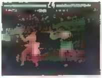
〔以地上戰與起身以防爲重點〕

曉雨的空中連續技，不論那個都安定，不會有問題。問題是在連續技後的攻擊。

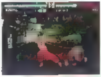
有關佯攻

以背向敵人後的技與從鳳凰架勢來的技使對手混亂。

在基本編也述說過，在地上戰的連續技本身多是佯攻讓對方以爲是打擊技，其實是拋投，讓對手以爲是下段技其實是中段技等佯攻。曉雨的技不易被看破，光以鳳凰架勢來的攻擊就可成立佯攻。



←看看這個低姿勢則誰都會以爲是下段有警戒。



←那時，從這種狀態來拋投、下段技，使之擊倒。

絕對命中的連續技

雖是安定的連續技，但原本就屬強力的連續技，若說不必要的話，也屬不需要的人物。安定連續技雖有好幾個，但幾乎都不使用。

1 斧刃腳（反擊）▶天翔十字鳳。
第1發擊以反擊，因此沒什麼機會使用。在反擊時使用。

2 斧刃腳（反擊）▶里合腿
第一發要以反擊，故不易打中，但容易掌握比賽的步調。

3 雙鑿掌▶擺腿背身擊
並不見得全部命中，但依命中後的處理，可使之騰空。

空中連續技

不管那種空中連續技，都有 1/3 以上的殺傷力。

對手起身的方式若不是很好的狀況下，可以打掉一半體力，可說是使用曉雨的醍味—空中連續技，外觀很華麗，而且，在所有的人物中，是屬攻擊時間最久的，而沒有力量的部份就費心來彌補。



←利用背身擊的快速與攻擊範圍

掃腿背身擊始動的空中連續技。

在移行到空中連續技之前可給與相當的傷害，是划算的空中連續技，難度也低，容易命中。

1：掃腿背身擊
2：背身擊（第 1 發停止①）
3：背身擊 2
4：背身擊的持續



↑用反擊來命中起其條件

↑在背身擊第 1 發的拳擊來停止。

↑再以相同的拳擊命中 1 發。

↑把技打到最後為止就告完成了。

虎尾脚始動的，簡單的空中連續技。

用虎尾腳使對手騰空後，打出雀連手，只以 2、3 發右拳擊攻擊，最後就踢上去。

1：虎尾腳
2：雀連手
3：雀連手之右拳擊×2
4：打出掃腿～最後



↑轉身後馬上以此技作攻擊

↑快速打出雀連手，使騰空

↑在此只命中 2 發右拳擊。

↑輸入直到最後，技若結束就追擊。

蕩肩始動乍看是個華麗的連續技

這種連續技，是以蹲身避開對手攻擊後，馬上打出的空中連續技，外觀看來也相當華麗。

1：蕩肩
2：背身擊
3：背身擊②
4：跳弓腳

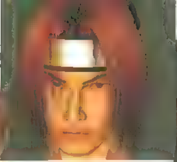


↑以蹲身避開後就打出此技。

↑由這裡以背身擊 1 發命中右拳擊。

↑再以同樣之技命中 1 發。

↑馬上輸入指令，確定追打。





【血性漢子】

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高 體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

[illegible]最強的[illegible]自單純，也是街頭鬥爭作戰集團的領導者。[illegible]三島財閥的部隊來到[illegible]，雖可順利進行應付，但到最後還是與風間仁成平手狀態，因此不服，以師匠貝克為「鬥神」襲擊為[illegible]大會。



ファラン（法蘭）

HWOARANG

有關基本性能

用屬性判別使用困難的踢技及華麗之拋投技來 KO 對手

是與エディ（安迪）相同以踢技爲中心的人物，技的速度快，容易取得反擊。以フラミンゴ開始的踢技與踢的連續技使對手沒有任何機會地去戰鬥吧！



←フラミンゴ有左右踢兩種喲。

打擊技

由拳擊來開始的連續技很好用，建議使用。

不管怎樣就會注意踢技去了，但從拳擊來的強力連續技也可以使用，而且，也有如吉光日向砲般可使對手騰空的技巧，此外也有第 1 發是反擊命中，則可打到最後爲止的技，命中技也可以使用。

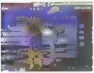


←屬下段始動，容易使用的連續技

拋投技

備有容易使用殺傷高且華麗之技。

就基本拋投面看來十分華麗的法蘭。指令拋投是在快速攻擊後可拋投之コブラバイトスロー，值得推薦，側拋投則會非常華麗。



←雖很少命中，但是個殺傷高華麗的技巧

ダブルジャブロ&キック



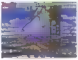
出招快，突然出招的話，也不會被防禦，可以成爲主力的強力連續技。

ファイヤークラッカー



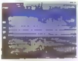
是下段始動的連續技，第 1 發若下擊時命中，則第 2 發也一定命中。是空中連續技的技。

基本拋投技



踩對手的肩膀上昇，踢其後腦部擊倒對手之技，無法想像是基本技所持有之高度攻擊力。

指令拋投技



↑容易使用之技。

指令性質上，踏入後就可以拋投，殺傷比基本拋投低，但很好使用。



對人戰基本篇

使對手的防禦集中到上段、以反擊、來命中ファイヤークラッカー。光是如此就可勝利，要算望單方比賽，其他踢技也要熟練使用。

就算是其他的人物也是如此，攻擊變單純，則就容被看破，法蘭，即使是使用3個技，也可戰鬥，但攻擊容易被看破所以混雜著架勢變換或クラミンゴ用來戰鬥吧！



←由フラミンゴ的連續也要使用。



➡以ファイヤークラッカー使對手騰空，朝空中連續技法。

超近距離・近距離

以揮拳阻止攻擊朝向踢技去

以這種距離，出招快的技較活躍。ダブルジャブロー&ハイキック是容易阻止對手的攻擊，由於是上、上、下上途中又加了下段，因此很難防禦。使用此技，在第2發可以拋投或ファイヤークラッカー等之技來2選1，若抓到惡習。就使用連續技或單發技等等。

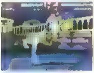


←以フラミンゴ的間隙打出一擊

中距離

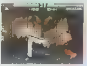
フラミンゴ活躍的間距

以此間距，フラミンゴ十分活躍。而且エアファング一或ハンティングソバット等的飛踢，攻擊力都有很高的依賴度。這2個技，在攻擊後有特別效果（參照技表）。使用具有特殊效果的此技，容易轉移下一攻擊。以ライジングブレード使對手騰空吧。



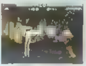
←當成空中連續技的始動是有價值的技

レフトキックコンボロー



←這種技出招快，而且可上中下快速變化，因此不易防禦當作連續是容易使用之技。

サイドキックコンボ



←中段始動攻擊力高的連續技。不光只是阻止對手的攻擊，加上2連1的攻擊也不錯，可依賴之技。

ライジングブレード



←輸入指令，則進行風神步法按下踢鍵就往上踢，利用此步法也可騙過對手。

エアファング



←輸入指令，則朝對手打出2段飛踢，攻擊力高，第1發若命中的話，則可確定第2發也會命中。

◆流程圖◆

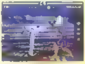
ダブルジャブ

選擇錯誤則必遭反擊，因此一邊看看對手的狀況，一邊經常變換技，特別是命中後，就注意衝撞系的反技

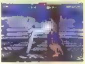
- ファイヤークラッカー
- レフトキックコンボロー
  - 防禦：ファイヤークラッカー被避開時，會遭反擊　レフト～之後聯打出踢落
  - 命中：ファイヤークラッカー時，朝向空中連續技，レフト～的情況下，以各種踢技來追打攻擊
- ライトキックコンボ
- エアファング
  - 防禦：ライトキックコンボ被防禦後，就直接朝フラミンゴ移行而去エアファング則必遭反擊
  - 命中：ライト在近距離追打，遠離時統用フラミンゴ去，エアファング則攻擊起身

注意使用「返技」的玩家。

金克、尼娜、保羅、吉光、仁都持有返擊技，因此要特別注意。特別是金克，返技之後可拋投，殺傷力很大，不光是上、中段，對於下段也要注意。



←返擊技人物以外的話，雖沒問題但對於有返擊技人物，若持續地出招……



←等遭樣結果，金克的立場，更可從這裡來命中強力的拋投技，是非常痛的。

[illegible]

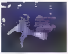
變化少，但給予之殺傷大，是其魅力，在 P70 頁也介紹過，ライジング後的攻擊是相當強，可奪走一半左右的體力。

當場



←這情況下以ファイヤークラッカー或前足刈り攻擊，對手若防禦的話，則以拋投攻擊看看。

前翻



←前翻不關間距，ファイヤークラッカー是安定的，若命中此技，則試試起身攻擊。

後翻



←起身同時命中，打出ハンティングホーク，若能順利命中則可給予大傷害。

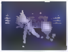


←起身不佳，就個朝向空中連打移行，是給予大殺傷的機會。



←這種技安定，雖無法使對手騰空但可給予某種程度之傷害。

橫翻



←這情況下，不要發動攻擊而等待起身，對手起身時，打出中下段2選1。

擊倒回避



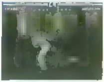
←以ハンティングホーク打1發或等待起身攻擊，從2個選1個，不要逞強。

對人戰應用篇

在攻擊間距混合フラミンゴ，使對手混亂。

並不用過於注意架勢變換來使用，因爲，フラミシゴ、或技之後會自動的變換架勢的。

フラミンゴ非以單體來使用，只用在移行到技之後時，單體使用時，在閃避使用吧，若在閃避來用，則會脫離軸。



←就算是フラミンゴ狀態，在某種程度，可作閃避。

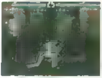
〔フラミンゴ之後ソバット安定嗎？〕

此技可避開下段攻擊。攻擊力也高，若命中，則一定可使對手擊倒。

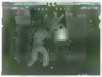
背面作攻

使用フラミンゴ步法來打擊對手背後。

就算只有フラシンゴ也可以給予極大之壓力。還而利用ライジングブレード擊的指令，威嚇對手也相當有效。若對手看到這種攻擊，大概會站立防禦，所以抛投技或者下段技等等就容易命中了。從這種攻擊來抛投或打出下段技等等，則可是相當有看頭的呦！



←首先，只輸入ライジイグブレード的指令。



←從這裡來防禦，以下段踢或ライジイグブレード2選1。

絕對命中的連續技

由ライジグブレード的ヒールエクスプロージョン，就算擊倒回避也可以命中。バズーカーキック若命中可接速度快的技，有效地活用吧！

1 ライジングブレード▶ヒールエクスプロージョン
ライジングブレード命中，就趕緊開始輸入。

2 バズーカーキッフ▶ダブルジャブ
バズーカーキック若命中，算好時機，發ダブルジャブ。

3 前足刈り▶ライトキックコンボ
若被命中的條件是以反擊命中，到ライトキックコンボ途中爲止會擊中。

空中連續技

多樣化且華麗的空中連打吸引觀衆。

師匠的貝克也是如此，總之華麗，變化也多，也可給予極高之殺傷，始動技也有3個，可以分別使用，因此高不易被對手看破，1回合以空中連續技命中1次爲目標。



←從這裡，可以連接ハンティングホーク。

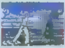
從右上擊始動反擊空中連打

蹲身閃避對手之次擊，之後直接以空中連打攻擊。給與打擊的傷害也高，很容易使用。

1：右上擊　　2：ジャブ
3：ライトキックコンボ　　4：接續ライトキックコンボ續集



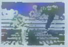
↑若避開對手之技，就馬上出招。



↑為了調整時機，而打出此招數。



↑ジャブ若命中就馬上開始輸入。

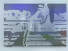


↑無法打到最後，有些遺憾。

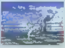
ライジングブレード始動的華麗之空中連打

師匠也會使用的空中連打，不光只是華麗，起身攻擊也容易攻擊，是實用的空中連打。

1：ライジングブレード　　2：ハンティングホーク
3：同技繼續　　4：同技繼續



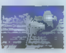
↑首先使對手騰空。



↑時機好時，就出技。



↑第1發命中後，接著第2擊也命中。



↑最後發踢傷即告完成。

反擊專用殺傷高之空中連打

條件反擊的空中連打，給與的殺傷也高，技也不多，很容易的。

1：ファイヤークラッカー　　2：ジャブ
3：ワンツーラウンドキック　　4：同技繼續



↑以反擊命中，使對手騰空、



↑為調整時機，因此打出ジャブ



↑快速輸入ワンツ的指令。



↑最後，再踢就完成了。

EDDY GORDO





PROFILE

[illegible]

喜歡的事 [illegible]

厭惡的事 [illegible]

安迪是巴西資產家的兒子，[illegible]學過帝王學。[illegible]一[illegible]父親受麻藥[illegible]迪加襲擊。父親告訴安迪[illegible]隱藏在[illegible]」[illegible]了，於是聽從父親的話，成了殺父的殺人犯而[illegible]進監獄服刑，[illegible]於似乎[illegible]跟一[illegible]人學了巴西格鬥技，而發誓朝向組織去報仇。



【監獄的復仇鬼】

エディ・ゴルド（[illegible]・格魯特）

EDDY GORDO

有關基本性能

混合使用範圍廣的技與少破綻的小技去戰鬥。

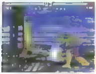
確實備有佯攻色彩之強力技，但，對手也很強。不只是佯攻，混合小技阻止對手攻擊的他很重要，只因爲有確實性高之技，所以佯攻才能活用。


←也將這種基本技組入連續技之中。

打擊技

以倒立打出之技爲主。

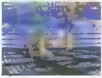
倒立狀態的技也很多，但乘隙而入時，倒立的技會比較可使用且可依賴。倒立後的移行技種類繁多，有50種以上，記著喔！


←從這種技可以移行至倒立。

トロッカ・エ・ビィア連


是下段屬性之打擊技，第1發命中，則第2發也確實可命中。從這裡可以朝往倒立，坐著的狀態移行。

ビリバ


若命中，則會使對手騰空，而且也可引入連續技。

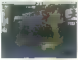
投技

由於是打擊主體的人物，拋投技之種類少。

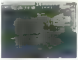
拋投技只可當成佯攻之變化程度來使用。由於種類少，於是偶爾考慮發出，若只是拋投則以強力獨技來攻擊吧！


←指令性質上，打出機會少。

基本拋投技


從橫移動來的變化技，於對手的起身時攻擊，突進其不注意之處去使用吧！

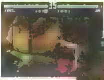
指令拋投技


↑回轉之後做拋投。

攻擊力高，光看外觀，也是很華麗之技，若考慮到指令失敗時的風險，就不太能使用。

對人戰基本篇

攻擊不要被對手看破，這是其基本考慮。可以說是格鬥型態之特徵的豐富足技，挫對方之銳氣般來戰鬥。使用安迪戰鬥時要注意的是，組合技不要變單調的事。還有要經常與對手保持一定距離。要避開近距離戰鬥，要處在正好可應戰的間距。活用腳技的間距去作戰吧！



←利用其攻擊範圍，打出技。



→一邊看對手的攻擊，邊戰鬥，則是非常有效率的攻擊

超近距離・近距離

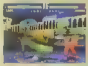
控制在這種間距下的作戰

近距離也可以戰鬥，但以此間距戰鬥的話，則可依賴技就有某些程度的限制。也因此更容易被對手看破，而處在防戰一方的最惡劣狀態。對手用上此間距攻過來時，別光考慮使對手擊倒，以出招快之技為中心。



←在這種間距倒立太危險了

ガファンヨト～座り



←是中段屬性，較快速的技，從坐著的狀態來選擇背身擊攻擊，就算被攻擊，也不會被受大傷害。

ベンリン



←中段屬性的膝踢，出招快，也容易破壞對手之技，當應站立筆攀來的組合技也還是可利用之技。

中距離

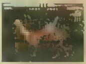
從下、中段始動之技朝向倒立。

在這種距離下攻擊，不只是不會被攻擊到，也可以給對手相當大的壓力。下段屬性的トロッカ、エピィアオ中段屬性的アウ・バチゥド等攻擊範圍廣是值得推薦的，要出其不意的話，ジンガ或橫移動來的ラテラオ、トロッカ也可以使用。



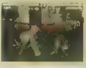
←就算起身攻擊也是可以利用之技

アウ・バチゥド



←這種技的之後，可以朝往トロッカ、・ビイアオ或倒立來的各種打擊技移行，意外的破綻算少。

デコーパソ



←中段始動技，最高可打出3發為止，從這種技也可朝往倒立移行，對於起身攻擊也可使用之技。

◆流程圖◆

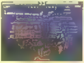
トロッカ・エ・ビィアオ

從特殊動作的坐，或站立開始的攻擊很多倒立的情況下，則保持剛好可攻擊的距離是最好的。

派生技	結果	說明
座り～トゥファオン 倒立～ヒラターニョ	防禦	トゥフォオン被防禦時就後翻。ヒラターニョ被防禦時間距近時用蹲身。
	命中	トゥファオン命中後，朝向フカオン或ハラフーソテーハシュタール去，ヒラターニョ則是ハラフーソ
座り～サベサダス 座り～下段踢り～ジラトリャ	防禦	サベサタス時，要覺悟被反擊。ジラトリャ時，要拉開距離。
	命中	サベサグス命中後，就朝向橫移動之各種技，ジラトリャ還中時準備作起身攻擊。

不要停止依賴トロッカ・エ・ビィアオ!!

由此技衍生而來的技十分深奧，可以依賴的很多。其他，也利用下段始動的バイア而有好幾個組合技，希望不要只集中在トロッカ～。



←コンビナソ・バイア，連續3次攻擊，打出下段屬性技。因此也可朝向其他的技或倒立移行。



←由バイア來的衍生技，全部有5種。在此，第3發就變中段屬性，也可以朝向倒立移行。

有關擊倒時的攻擊

對於對手起身時的攻防種類是最高的，若是中、下段屬性技，則幾乎都可以利用。強力的是ベンリン・ブラダ與バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ。

當場



←トロッカ・エ・ビィブオ或是同時按下踢躍＋踢，ベンリン也可輕鬆擊潰對手之技，是值得推薦

前翻



←與對手間距近時是ベンリン・ブラタ，遠距離時，則是シンカ或橫移動來的各種打擊技。

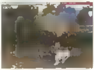
後翻



←這情況下ベンリン・ブラグ或是接近後的スイ・シジュ，トロッカ・エ・ヒィカオ也不錯

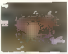


←ジラール若被防禦或沒命中時，就會原地坐下或倒立朝向下一技移行。



←踢躍＋踢同時按，是對對手起身攻擊時有效之技，判定也意外的強力

橫翻



←這情況下ベンリン是安定狀態，若期望殺傷力，則就以バイシャ、トロッカ・エスペリョ。

擊倒回避



←間距近時，馬上可回避時以トロッカ・エ・ビィアオ攻擊間距遠時則是シャバ・ジラトリャ。

對人戰應用篇

要如何才能使作戰熱絡吧，使熱絡後誘出破綻。

對於知道安迪衍生技有某種程度認識的人，可以活用佯攻。不知道的人就算了，知道的人則特別害怕下段屬性之連續技。更要警戒之技是倒立來的衍生技，及被蹲身看過或下段始動招快之技攻破。經常保持一定的距離，不要靠近對手去戰鬥吧！



←就算知道也會被騙。非常強力的。

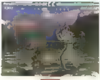
〔活用從特殊動作來的佯攻〕

從倒立來的佯攻，或出招後的リカバー等等，總之，活用破綻之技。

有關佯攻

技本身就是佯攻，所以或許不需要也不一定？

倒立～バイシャ・トロッカ或倒立→テーハシュター等等的技，以指令輸入就可以引入技。ラテラオ・トロッカ若快速輸入，則會出招，而倒立，這樣地從技移到特殊動作的或是從特殊動作移行到技等等，自身就是佯攻的技很多。



←從這種狀態踢腳跟，然後倒立。



←更而從此狀態下中段、下段2選1，相當討厭的。

絕對命中的連續技

佯攻與多數的選擇攻擊，只其實點，但沒有有效的連續技。而且又限於近間距，所以若遭反擊，則危險性高，並於想給予危害時就利用吧！

1 アカタール・ケイショ的衍生技。
アカタール・ケイショ是以反擊命中為條件。當成連打系列之反擊來利用吧！

2 ヴカオン▶トロッカ・エ・アタカール
接近空中連打，ヴカオン後交互連打技來出招的。

3 ジラール～バイシャシュタール▶トゥワァオン
殺傷低、因可確實發出所以請安心使用。ジラール～的使用時機是關鍵。

空中連續技

在地上戰可發揮其強度，所以或許不太能期待…。

由於是在地上戰，邊看對手的出手方式邊戰鬥的人物，因此，不太依賴空中連打。若考慮到空中連打後的起身攻擊，則或許也有些有效的東西，但變化少之處是其難點。



←騰空後，就是左右拳擊，接著作起身攻擊

ヴカオン始動的安定連打

使用技少，殺傷也少的連打，但也由於始動技是ヴカオン因此，不可突襲瞄準。

1：ヴカオン
2：パラフーゾ
3：同技繼續
4：ヒラターニョ



↑避開對手攻擊後，就馬上輸入。
↑等一套兒之後，按下右踢
↑第1發若命中則第2發也確定可以命中。
↑如打中彈跳般地去打出招數吧！

ビリバ始動考慮用法的連打。

相當於吉光的右上擊技。以此技使對手騰空，命中ワンツーパンチ，再作起身攻擊。

1：ビリバ
2：ワンツーパンチ
3：同技繼續
4：起身攻擊的準備



↑首先，以此技，使對手騰空
↑提早命中ワンツーパンチ。
↑中2發後馬上衝刺。
↑馬上打出追打技。

利用對手的起身方式之連續技。

與其說是空中，不如說是考量落下的連打。基本上與第2個相同，若能順利進行則可以給予損傷。

1：ビリバ
2：コトヴエラダ
3：ベンリン・プラダ
4：スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ



↑首先，相同地用此技來使對手騰空。
↑命中ヒジアノバ－後馬上衝刺。
↑後翻情況下，以ベンリン・プラタ追擊。
↑擊倒回避的情況下，則使用這些的連續技。

COLUMN

專欄 2／你應該知道的勝利姿勢

■以[illegible]選擇勝利[illegible]



可以選擇與格鬥[illegible]相同的勝利姿[illegible]畫面出現KO[illegible]不想看勝利姿勢[illegible]應按鈕[illegible]主角便會[illegible]的勝利[illegible]按鈕為右[illegible]左[illegible]右[illegible]右踢4個，不過[illegible]依角色的不同而各自擁有不同數目的[illegible]只可[illegible]的[illegible]就[illegible]一種[illegible]看有趣的勝利姿勢的話就使用腳踢鈕[illegible]左右任一按鈕[illegible]保[illegible]左踢勝利姿勢是[illegible]一般人[illegible]按[illegible]鈕[illegible]能發現[illegible]的秘技

■必見！勝利姿勢大集合















時間釋放角色篇

TIME RELEASE
CHA RACTERS

KUMA/PANDA

【火爆熊】



在前作中登場的熊之子，喜歡各種電視節目，為了完成熊爸爸的遺志，努力修行期待有天能打倒保羅。事實上它也迷戀著曉雨的寵物－熊貓

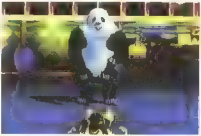
●クマ（熊）



PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

【稀有動物】



曉雨高中時代所飼養的寵物，跟著曉雨轉學而來到日本，在大會中擔任曉雨的貼身護衛。她最討厭的就是平八的寵物熊。

●パンダ（熊貓）

PANDA



PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

熊（熊貓）乃是以傑克2為基礎創造的角色，牠（？）的力量是其他人物們望塵莫及的。有效攻擊距離長，拋投距離也比其他人大，是特徵之一。但是，由於身體龐大，所以速度慢，出手的動作也不及對手快。可以使用的固有技以單招居多，缺乏連續技法，很令人頭痛。獲勝技巧是要攻擊與防禦雙管齊下，要選技巧，不要露出破綻。



▲什麼，牠也會使用平八的鬼神拳。使用這個技法將對手拋起，就能施展空中連續技。



▲ベアヘブンキャノン是熊的主戰力。有效攻擊距離長，就使離得遠遠的對手也能命中。



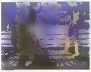
▲ローリングベア是從防禦不能技法衍生出來的，攻擊力強還能使用於追擊相當具威力。



▲チアフルボールアップ是指令拋投。因攻擊力高達60，若成功可消耗對手一半的體力。

TEKKEN3 IN THE AIR

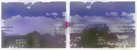
由於熊的連續技速度較慢，所以有不易使出空中連打的缺憾。對熊來說，拋投技是他出手較快的技法，因此推薦各位這種能將對手高高拋起的熊鬼神拳。只要按下一次左拳擊，以ベアヘブンキャノン或ベアパンチ千連打，就能以直擊＋肘擊＋上擊打中對手。之後依對手的情況再次讓他騰空，並且施以ダブルハンマー。只是，在這個狀態中，很可惜地只能打中一發。



↑熊鬼神拳的速度快



↑ベアヘブン一的速度稍慢。



←使用ダブルハンマー，儘量攻擊對手吧。

［推薦給你的空中連打］熊鬼神拳→左拳→ベアヘブンキャノン



←以熊鬼神拳為首的空中連打。不過對單發技法較多，連續技較少的熊來說，是無法期待會有強大破壞力的。

GUN JACK

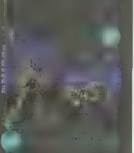
【暴走殺戮怪物】



PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的東西	[illegible]
厭惡的東西	[illegible]

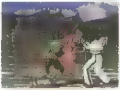
[illegible]且[illegible]兵器[illegible]的傑克[illegible]的零件[illegible]傑克。但是他的意志[illegible]及[illegible]的掌管機能[illegible]完全停止[illegible]了變回完成型所必要的[illegible]在三[illegible]鬥的[illegible]因此甘[illegible]傑克不得不潛回[illegible]去



沒有人可以戰勝傑克的威力！

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

甘傑克是前作中登場的P傑克與傑克2的合成體，並且擁有更厲害的機能，簡直就可稱作「狂熱份子的集合體」。它的性能與熊相似，是個能力重於速度的人物，不過，他的體積不像熊那樣的龐大，判定也就縮小許多，因此玩家大可放心。此外，カタパルトスロー與コサック連打都還只有甘傑克才能使用的技法，當然啦，基本上所使用的技法大多與熊相同，所以攻擊的模式也就和熊大同小異。



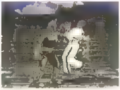
▲甘傑克的基本攻擊，擺拳L＆R拳擊，將對手拋到空中之後命中



▲メカトンノスィープ的出手速度慢，但是技法本身的速度相當快，可以讓對方跌翻在地



▲以中、下段與連續攻擊組成的シザースメルトタウン，不容易查覺，是很令人防不勝防的技法。

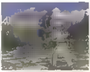


▲P傑克的ターケネスカッター，命中對手的瞬間看著對方的能量表急速下降，真是過癮極了

空中連打　以跳躍右踢讓對手騰空的技法！

TEKKEN3 IN THE AIR

以跳躍右踢出招，可以讓大部分的人物被拋到空中，但是甘傑克的右踢由於是在跳躍下降時出招，所以不容易命中對手。此外，既使命中對手，為了在地上攻擊而將對手震出，也就很難以空中連打命中對手。相對的，甘傑克的站立途中右拳（バイオレンスアッパー）就相當有能力將對手騰起，以蹲身攻擊之類的招式牽制，趁對手露出破綻時將它拋到空中去。



↑蹲身踢的出手較慢

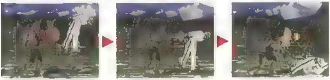


↑站立途中右拳使對手騰空



←騰空之後，先施以ダブルハンマト連打來穩住局勢。

【推薦給你的空中連打】バイオレンスアッパー走步右拳→ダブルハンマー



←只有甘傑克要使用能夠滯空時間的右拳攻擊。此外，ダブルハンマー也只能命中一發。

JULIA CHANG





PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]進行考古學研究的[illegible]。她原本是個棄兒，[illegible]18歲的時候，在村落中流傳著「世界上一些格鬥家失蹤事件都[illegible]有關」的說法，[illegible]了[illegible]所以去了[illegible]，但是卻一直沒有回來，[illegible]





【放浪的女拳士】

ュリア・チャ[illegible]茱莉雅・恰姆）

JULIA CHANG

不論從上、中、下段都能使出連續技

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

她從米雪兒身上學到一些技法，看不出有別於前作中所使用的技法。不過，為了區分裘莉雅與米雪兒，所以還是將她們視為2個不同的個體吧。速度快是女性人物的特徵之一，而繼承自前作中以上、中、下段開始的強力連續技也經常能夠發揮很好的作用。只是，對方能夠急速接近的技法相當多，而防禦、命中的硬直時間較長的技法亦不少，因此不能太過自信，不要讓對手有反擊的機會，快速衝刺攻擊正是她的攻擊特徵。這就是衝勁十足的裘莉雅．恰姆。



▲蒼空砲乃是於起身時出手的招式，因此可以在對手跑過來時給予迎擊



▲和前作比起來，收身的硬直時間變得更長，而且面對的對手是熊時，還能使出2回連續攻擊



▲通天砲的性能與熊的ヘアヘフン連打的性能差不多，但有效攻擊距離卻不及熊的技法，要注意。



▲橫勾拳指令一共有3個，每個的攻擊力各不相同。以中段攻擊命中的話，就能與下、上相連結。

空中連打一可使對手騰空的跳躍右踢及通天砲！

TEKKEN3 IN THE AIR

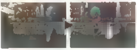
由於裘莉雅和金克一樣，都缺少騰空對法，因此要如何使對手騰空便成了一個大問題。所有的角色都能以跳躍右踢的技法來使對手騰空，但是一但失手，恐露出破綻之虞，此時最能派上用場的就是通天砲。由於它能在第3發命中的時使對手騰空，因此可以作空中連打技。只是，一但被防禦就會露出大破綻，因此要以踢腳攻擊來妨礙對手的防禦動作。指令簡單，是連初學者都能操作自如，樂在其中的空中連打技法。



↑以跳身踢來牽制…

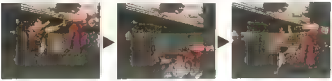


↑在第3發的通天砲使對手騰空



←前掃十字把既使被防禦也沒破綻，但無法輸入連打。

［推薦給你的空中連打］跳躍右踢（通天砲）→前掃十字把。



←成功地使對手騰空之後，便能確實地打中對手的空中連打。由於這個指令相當簡單，即使是初學者也能透過練習輕易施展出來。

MOKUJIN



【木人】

PROFILE

[illegible]

[illegible]而[illegible]用木[illegible]博物館裡[illegible]而且也有了行動力[illegible]本人能夠動起來的原動力[illegible]



木人

MOKUJIN

會變成那一個角色只有天知道。

TEKKEN3／TIME RELEASE CHARACTERS

這個擁有現今的格鬥遊戲中的主角們所沒有的能力，是個相當異類的角色。它最大的特徵就是可以依當時所出現的人物（在角色選擇畫面中出現的人物）所擁有的技法出招。而且，在每一回合的格鬥中都能隨機改變所使用的招式。例如，第一回合中所使用的是金克的技法，在第2回合可能亂數變換成曉雨，而使用她的技法。至於它會使用那一個人物的技法，在第一回合開始時就看它登場的姿勢，之後還是亂數改變，並由它的架勢來判斷。由於出場的人物乃是依亂數而定，所以玩家必需要熟悉所有人物們各技法的性能。說起來，本人應當是最具技巧性，挑戰性的角色。



◀如果變成吉光的話，就會在手上出現發光的木刀，如果是安迪的話，就會出現獨特的架勢，玩家可依此判斷。



▶勝利姿勢也是模仿原本的人物，可以自由選擇姿勢。

木人特有的模仿能力，有優點也有缺點。

TEKKEN3／IN THE AIR

可稱之為「複製人物」的木人，它的「複製」特徵是，不論在速度、攻擊力、發動時間等等皆與原來的人物一模一樣，絲毫沒有差別。不過，它所複製的部分畢竟只是外型上的「技法」，而「能力」則是複製不來的。也就是說，當它複製為熊時，儘管它可以使用熊所擁有的任何技法，但是卻無法擁有和熊相同的體格、能力，以及超長的有效攻擊距離。使用木人時，玩家之前是否熟悉使各個角色是決定戰鬥勝負一大關鍵，這一點請玩家們注意。



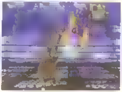
▲由於無法複製熊特長的有效攻擊距離，所以也無法連結ベアヘブン連打技



▲它可以複製動作與破綻等要素，而體型的高度依角色而有所不同。



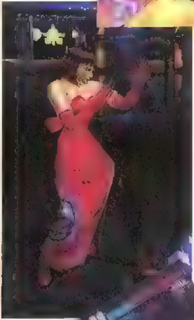
▲複製成吉光時，劍的長度與原版的一模一樣，沒有改變。



▲只要能夠把握原角色技法的特徵，就能夠輕鬆應戰。

ANNA WILLIAMS





【閃光深紅】

PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

安娜從三島[illegible]上打[illegible]出姐姐妮娜正要進行一項人體實驗。睡眠中的姐姐將不但無法和自己鬥嘴，而且還能永保年輕——這怎麼可以!!於是安娜志願加入實驗的行列，打算和妮娜同時覺醒。

19 年後[illegible]由於鬥神的波動，2[illegible]同時醒來。而安娜得知妮娜已經喪失記憶，再也無法和姐姐鬥嘴的安娜決[illegible]幫助再度步上暗殺者之路的妮娜。但是事與願[illegible]，安娜與妮娜二人同時被捲入事件中[illegible]



●アンナ・ウィリアムズ（安娜・威利姆）

ANNA WILLIAMS

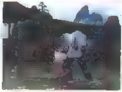
和妮娜勢均力敵的角色

TEKKEN3 / TIME RELEASE CHARACTERS

安娜這個角色的性能與妮娜幾乎是一模一樣，都是速度超快的動作，並且使用多變的連續技為主體。基本戰術也和妮娜完全相同。前作中安娜所使用的サマーソルトキック、ライトハンドスタッブ技法在本遊戲中將無法使用。但是螺旋雙破，フリークアタック系的連打威力亦十分可觀，再加上仍能使用強力的反擊技以及下段防禦技，所以依舊是攻守俱佳，是個了不得的人物。



▲雙掌降命中對手時，攻擊力會急昇到40，是相當便於將對手擊倒及連擊的技法



▲以掌與連發的搭合技，當然啦，一但被逃脫，可就虧大了……。



▲什麼，居然也能使用デビルキッス，趁對方露出破綻時使出強力的連打技法吧

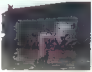


▲攻擊速度快的ピンタ，只有女性人物才能在以技法命中時以右拳反擊ピンタ

空中連打　騰空技為沒有破綻的ディバインチャノン

TEKKEN3 IN THE AIR

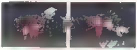
安娜和妮娜一樣，可以使用技法終了時硬直時間很短，既使被防禦也不會露出破綻的ディバインキンノン來使對手騰空。向敵人施展這個招式時，如果能再加上ラビットキック連打就更完美了。如果能夠熟練地使用這個技巧，就能提升難度，再追加使用鰓速刺～ライトローキック＆バックスピンチョップ這些連打技法。最後再施以レッグスウィーブ的話，保證萬無一失。此外這個空中連打技法不只是安娜，連妮娜也可以使用。



↑以拳擊爭取滯空時間。



↑使出レッグスウィーブ掌握大局。



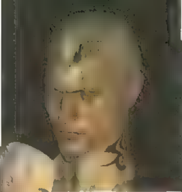
←以ディバインキャノン使對手騰空之後，再以鑁斬使敵人騰空。

【推薦給你的空中連打ディバインキャノン】ラビットキック＆雙掌破



←鎮靜地輸入ラビットキック＆雙掌破指令。妮娜也可以使用相同的空中連打技法喔。

BRYAN FURY



PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]腦內情報
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭[illegible]的事	[illegible]

以國際刑警身份出任務死亡的布萊安的屍體被運[illegible]某個男子的[illegible]那名男子為阿貝爾博士[illegible]他研究的[illegible]人[illegible]為了完成研[illegible]需要コソヒ[illegible]子的開發的「永久機關」[illegible]為了採得魔王コソヒ[illegible]的腦內情報[illegible]於是必[illegible]布萊安復[illegible]



【蛇眼】



ブライアン・フューリー（布萊安・飛利）

BRYAN FURY

人物性能一級棒

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

布萊安乃是以前作中的魔王布魯斯，阿賓為基礎製造出來的人物。以暴力連擊為攻擊及連繫技，力量不輸安迪，格鬥特。人物的移動速度亦不輸給女性人物，單體技的破壞力亦相當有看頭。此外，有效攻擊距離僅次於熊，比其他人物來說還好得太多了。綜合看來，他的性能優良，簡直就是無人能敵。不過有一點要注意，由於出手時動作相當大的技法很多，有時會在途中被擊中。記得要比對方快一步擊中對手。



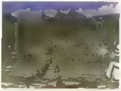
▲アトチックフロー是在攻擊後將對方摔到地面上，由於對手會彈跳起來，於是便可再加以攻擊。



▲前作中布魯斯所使用的ガトリング組合技，是相當基本的攻擊法。



▲クイックラビットンハンマー即使是防禦不能技也沒關係，因為攻擊速度相當快。

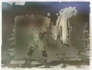


▲マッハパンチ擊中之後，對手會被打得飛過去，攻擊力雖然不高，但是招式相當漂亮。

空中連打　布萊安的騰空技法下點苦心

TEKKEN3 IN THE AIR

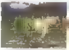
布萊安的跳躍右踢並非騰空技，而在連結空中連打時使用起身左拳的リフトアッパー使用。リフトアッパー乃是以蹲身為首的技法，由於攻擊判定相當廣大，即使出現一點破綻，也能瞄準確命中目標。當對手騰空時，馬上輸入組合技。時機上並不會十分緊迫，而且很容易就能命中。此外，由於攻擊力很強，安定性高，是十分受歡迎的招式。



↑以リフトアッパー使對手騰空



↑這種高度時是最佳時機



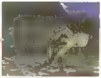


←3發命中時，攻擊力會達到63，破壞力相當大

【推薦給你的空中連打】リフトアッパー→マッハ組合技







←最後使出マッハパンチ命中，對手便會飛得老遠，由於時機相當好抓，使用起來十分輕鬆

HEIHACHI MISHIMA

【鐵拳王】



PROFILE

姓名	[illegible]
國籍	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
血型	[illegible]
職業	[illegible]
興趣	[illegible]
喜歡的事	[illegible]
厭惡的事	[illegible]

打倒一八的平八，以三島財閥首領的身份再度復活。15年之後，為了達成征服世界的野心，於是開始搜索「鬥神」。此時，一八的兒子一風間出現在平八眼前。相信鬥神的目的在於「強力的靈魂」的平八，於是想要獲得鬥神的平八利用風間仁來進行他的計畫。



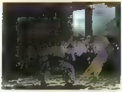
三島平八

HEIHACHI MISHIMA

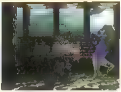
既使年過 70 依然強健

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

在第一作「鐵拳」中登場的平八，不論是在對 COM 戰或在歐卡之前，都是以頂級魔王的姿態出現。這個人物的基礎爲其孫子仁與保羅的合成體。攻擊力高，技法迅速，角色本身的動作亦十分敏捷，是個可攻可守的優秀人物。在本遊戲中，他與布萊安一樣擁有頂級的性能，說他的能力在歐卡之上，一點也不爲過。



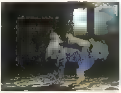
▲以反擊技命中時體力便會減少一半的可怕招式—崩拳。



▲招式出手速度相當快速，攻擊力亦超越高的平八之剛掌破，命中判定亦相當大。



▲在「鐵拳」中性能屬一屬二的雷神掌，沒有人願意與這個招式正面相對。

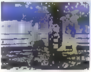


▲平八的特殊反擊技，一擋，只有在對手以右踢擊中時才使用的招式。

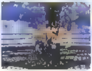
空中連打　要使用風神拳，或者是無雙連拳？

TEKKEN3 / IN THE AIR

平八的騰空技除了上擊之外，還有其它招式。其中，風神拳與無雙連拳的騰空技精確度最大。風神拳的破壞力強，和空中連打技合用的話是可以使對手騰空，只是指令輸入的難度較高了一點。無雙連拳的破壞力較低，但是只要擊中一發，接下來的攻擊一定也會命中，而且可以把對手拋得很高，既使是初學者也能輕鬆地輸入指令。這二種方式都能使對手騰空，所以當以左拳擊中一次時，爲了爭取滯空時間，不妨多加利用這二個技法。



↑無雙連拳的操作方便。



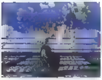
↑風神拳的使用技巧難度較高



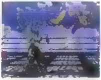


←爲了順利制僱對手，可以鬼哭連拳或閃光烈拳追擊。

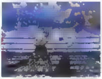
【推薦給你的空中連打】無雙連拳（風神拳）→左拳→鬼哭連拳（閃光烈拳）



▶

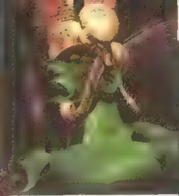


▶



←以左拳爭取滯空時間是個大重點，是否輸入這個指令，對之後攻擊的命中率有相當大的影響。

OGRE ● 第1形態



PROFILE

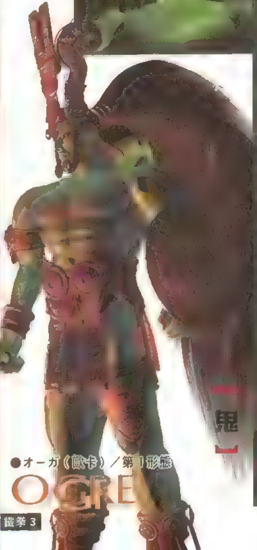
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
格鬥技	[illegible]
年齡	[illegible]
身高・體重	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]5年前，在印地歐遺跡之處，一位平凡的秘[illegible]部隊「鐵拳眾」於挖掘作業時發現。是個從頭到尾都充滿[illegible]的神秘生命體。

歐卡乃是「古代宇宙人所殘留下來的戰鬥兵器」這個傳聞，既使到了現[illegible]依然流傳在印[illegible]，[illegible]是真是假，誰也不知道。

到目前為止，只知道這種完全生物是屬於人造物構造，而且會吸收[illegible]。到現在為止，它仍然在尋找更強壯的[illegible]，但是詳細實情卻仍然是一片空白。





●オーガ（歐卡）／第1形態

OGRE

各種人物的集合體
TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

「鐵拳３」中的最終魔王歐卡，乃是個正體不明的生命體。他可以將各種不同的格鬥家吸收到體內，並且複製他們的能力。在上場之前，他也許已經吸收了其他格鬥家之故吧，因此他可以使用前作中出現的李 超狼、金克、白頭山等等舊有人物的技法。此外，他會使用的無法防禦術數量居全人物之冠，不論是破壞力大的技法，抑或是出手快的招式，都有無法防禦的能力。不過，人物自體的性能相當平均，而移動速度與攻擊距離的長度均與仁相同，所以是優缺點兼具的角色。



▲使出龍車蹴鬼殺時，若以後旋踢打中對方，對方因爲會被擊飛，所以接下來就不容易連接上擊。



▲法爾的恩師、白頭山的技法ハンティングホーク在對 COM 戰時是相當有效的技法。



▲吉光的宿敵州光之クナイ斬り，雖然是無法防禦技，不過破壞力並不高。



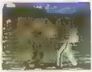
▲暁雨的恩師、王椋雷的拗投預、殘月，一連串的技法動作真是帥呆了！

空中連打，以跳躍右踢正中對手
TEKKEN3 IN THE AIR

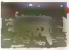
由於歐卡的龍車蹴り擊中對手時，會令對方高高地騰空技，看起來可以很容易地連接空中連打技。不過技法終了時的硬直時間很長，所以就騰空技來說，性能並不是很好。在這裡，與其他人物一樣，可以使用跳躍右踢來將對手騰空。只是，從正面着手的話會受到對手的迎擊，因此要使用假動作或是橫移動的技巧。以跳躍左踢出招，對手防禦時，可以接著使出跳躍右踢的手段試試。



↑使用跳躍右踢。



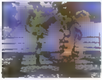
↑使用右上擊無法使對手騰空

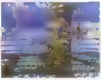


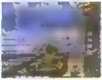


←以橫移動邊接龍車蹴り來造成對方露出破綻

【推薦的空中連續技】ライジングトーキック→クナイ斬り







←騰空技ライジングトーキック如果不能以爆塵跳躍方式出手時，接下來也就不能連接クナイ斬り了，要注意。



TEKKEN 3

吸收格鬥家「強力魂魄」的歐卡，露出尖牙，張開背上的翅膀，還有那龐大的身軀，實在是大大超出了人們的想像。看到它那可怕身影的人，唯有死路一條……。

●オーガ（歐卡）／第2形態

OGRE

可以使用的技法大幅增加，甚至還可吐出火炎！

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

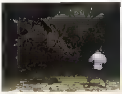
歐卡的第 2 形態已經完全失去人類的模樣，和第 1 形態比起來，它的身軀更加巨大，而且還追加了許多破綻大的技法。只是，它那幻化爲蛇的右手有效攻擊距離長，攻擊的範圍增大，也算是相當有利的一部分，而它的無法防禦技法還更增加了 4 個，因此會帶給對手相當大的精神壓力。此外，在第 2 形態中所能使用的技法當中，還包括了吐火炎，瞬間移動等等技法，在它身上有其他人物身上所沒有的樂趣，擁有的招式更是多得讓人眼睛一亮。



▲防禦不能技ロコーストナパーム會發出扇形的火炎，即向橫向跑也逃不掉。



▲ケツァルクアトル擁有 2 次的攻擊判定，實際上，即使是第一形態也可以使用。



▲アナザーディメンション是在躲避追擊時使用的技法，而削掉是防禦不能技。

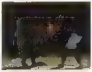


▲ハリケーンミキサー的技法出手不快，但是一但擊中對手，就能把對方高高地騰空。

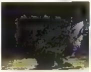
空中連打　以ハリケーンミキサー使對手騰空。

TEKKEN3 / IN THE AIR

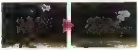
使對手騰空，可以利用ハリチーンミキサー，不過本技法從出手到擊中目標時所花費的時間頗多，所以使用時不得不多考慮一下。而且，假如對方是個高手，在發動招式途中一定也會受到對方的反擊，所以記得要不斷地橫向移動。爲了擾亂對手，可以不斷以拳擊出手牽制對方，讓對方陷入無法反擊的困境，然後再輸入指令，發動招式。如果玩家站在不利於攻擊的位置輸指令時，移動時的範圍就要更加注意。



↑以右拳騰空對手。



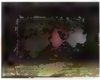
↑ハリケーン～不容易命中對手。

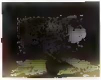


←以ハリケーンミキサー命中對手時，可把對方吸得這麼高呢

【推薦給你的空中連打】ハリケーンミキサー→ハンテイングホーク







←雖然想使用可以延長滯空時間的技法，但是由於第 2 形態的右拳出手速度較慢，所以還是一口氣使出ハンティング吧！







像彗星似地出現，謎樣的舞蹈者，一頭的黑人捲髮以及黑墨鏡就是他的註冊商標。據說他和安迪的關係頗不尋常。

●タイガー・ジャクソン（泰卡・傑克森）

TIGER JACKSON

外型雖然不一樣，但是他的確實是安迪・格魯特

TEKKEN3 TIME RELEASE CHARACTERS

乍見之下，只見到他那一頭非洲黑人捲髮，以及鮮豔的橘紅上衣。看起來就像個華麗的舞蹈家，和格鬥遊戲的氣氛一點兒也不相配。泰卡・傑克遜乃是以安迪・格魯特爲基礎，而他所使用的特別技法與以上下搖動防禦並出擊的腳踢技，一點空也不輸給安迪。戰鬥方式和安迪沒什麼兩樣，都是以倒立及坐擊爲主要的戰法，在格鬥中以下段攻擊命中對手之後，也會以トロッカエ・ピィアオ來追擊對手。



▲トロッカ・エ・ピィアオ的動作相當大，倒對手時，對方會狠狠地擊倒



▲以倒立連接的騰空技ウカオン可以一面避開對方的上、中段攻擊，一面出擊。



▲トロパオン的破綻雖大，一但踢中對手可以讓對方損失將近一半的體力，是相當具魅力的招式。

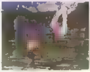


▲以マカコ・エンベ命中擊倒對手，對手會搖晃，就能輕易地以空中連打技狙擊對手。

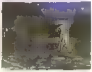
空中連打 起點技法和安迪同屬 3 種類

TEKKEN3 / IN THE

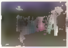
泰卡擁有 3 種可將對手拋起的空中連打技。倒立～ヴカオン命中對手時可使對手高高騰空，之後，連接防禦不能技的フマーサ的話，出手會比較不順，而且難度偏高，確實命中率低。其他的騰空技中，最安定的技法就是以站立起身右拳的ビリバ出手之後，還能再施展ドゥブロ。途中爲了延長滯空時間，使出 1～2 發左拳命中時，攻擊命中率將會大大提升，這一點與安迪樣同。



↑推理想的騰空技，ビリバ



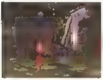
↑向前衝並使出左拳





←以ウカオン拋起對手・就能限制作對手所能使用的技法‥

【推薦給你的空中連打】ビリバ→左拳×1～2→ビリバ



▶



▶



←這應該是泰卡的空中連打技當中，效果最安定的連續技吧，最後的ビリバ也可以ガウェンヨト代替。

COLUMN

專欄 3／看一看背景…

■在這樣的場所裡有「刃魂」

[illegible]保羅的舞台是一大[illegible]空地，但是請你仔細看看裡面的某一面牆壁，上面有一個色彩鮮艷的塗鴉，[illegible]中寫的拿姆科[illegible]司最富人氣的格鬥遊戲「刃魂」的文字，[illegible]過特殊效果的處理，看起來[illegible]彿像是要崩倒似的，由於這刻字[illegible]其他塗鴉混在一起，不[illegible]很[illegible]找，各位玩家[illegible]得張大[illegible]睛[illegible]細瞧瞧。



[illegible]細看看細長牆壁上的右側[illegible]面在[illegible]以流暢手法表現的「刃[illegible]」[illegible]字。

■曉雨的「拿姆科世界」

[illegible]如果[illegible]過東京[illegible]二子玉川[illegible]由拿姆科的[illegible]出ナムコ[illegible]ワンダーエッグ2[illegible]拿姆科[illegible]一定一眼就看得出來。

[illegible]雨的舞台就[illegible]拿姆科[illegible]界2[illegible]中央的「[illegible]茲廣場」[illegible]旋轉木[illegible]前的階梯所特別設計出[illegible]舞台，可以讓通過試[illegible]會的人們開慶功宴，也可以充作結婚典禮的場地，而遊戲中的舞台則將這個場地完整地呈[illegible]出來，如果有[illegible]，不妨仔細瞧瞧。





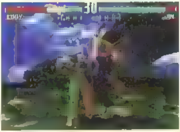


▶對戰的絕竅

讓我告訴您總合的對戰攻略法。

各角色的相性

遊戲裡的每一個人物，絕對沒有誰會贏，誰會輸的不利情形存在。當然每一個人物也都有他的弱點，但並非一定站在弱勢。所以不論多麼不利的狀況出現，請您都不要放棄任何一次進攻的機會。



←稍稍換個角度試試，一定有攻破的方法。

自己的進攻戰略最好多作幾個模式。

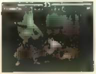
在進攻的時候，如果您有多作幾個進攻模式，便可順利地進行比賽。相反的在沒有設計好進攻模式時，有可能在對戰之際容易遭到對方來襲。還有，模式盡可能多作幾個，大有利於您的進攻戰。



←模式組合越多越容易進攻。

1◆活用操縱技法

您不要以為只有在擊倒或騰空時有攻擊的機會。譬如像連打系的技法，可中途作取消之動作，然後連接其他不同的技法，也可有另一種效果。除以之外，還有像崩拳步法等的步法系技也可以當作移動。



←正在對手體力漸減時，使用步法系技移動，然後再變換不同的技法，是不錯的戰略。

利用輸入指令

先前我們曾敘述過像，仁的風神步法或PAUL（保羅）步法，只需搖動搖桿，即可在實行移動後出其他不同的技法。其實這方式並不像想像中那麼難，而且利用指令作假動作可混淆敵人，有助於您的作戰。



←一面選擇攻擊方式，一面接近敵人。

利用架勢

利用架勢出招致贏的技法可舉出LEI（雷）的背向攻擊，シャオユウ（曉雨）的鳳凰架勢等技。一旦出招後可停在背對對手，或呈蹲身的狀態，迅速而有效。可別小看它利用的價值哦！



←利用此技攻擊效果，難須要作蹲身對手做中段防禦。

不同距離攻防

不知道不同距離下的攻防就差多了。

初級應該依不同距離變化不同的技法。

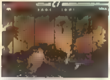
一旦發現出招的技法無法達到攻擊效應時，多次變換技法便可擊中。不過不能光靠技法，您必須配合突進作位置移動，然後調整距離再次出招。這就是作戰應有的基本的要領。

學習不同的距離出不同的技。

攻擊一方必須一面分析技是屬於中段或下段，一面接招。而防禦一方則必須一面用迅速可出招的技去破壞對手的攻擊，一面等待反擊的機會。這種情形適用蹲身遲或拋投等的技法。距離越遠出招的技法種類便越多，也因此預防備處也同時增大。最安全的就是多準備種種簡單的技法，然後再從中選擇運用。

在作起身攻擊時必須注意攻擊距離。

除了一般作戰在作起身攻擊或防禦之時，攻擊距離是否拿捏得宜，其影響相當地大。其實有許多不適合作接近攻擊的人物，所以請切記！不同的攻擊方法都會有不同的攻擊距離。



← 詳細內容請閱覽 P90 的戰略，起身攻擊防禦與一般作戰策略一樣重要



← 利用突進接近對手，再以各種技法擊倒敵人。

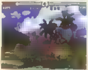


➡ 一旦發覺距離較遠時，切記要不斷換技攻擊。

在此距離時必須學習能預測對手即將要出招的技，然後使用速度迅速的拋投技作攻擊。

在此距離一樣也是可活用拋投技。其他，如打擊技應該選用出招速度較快的站立拳技。而固有技則應選用容易捕捉敵人的回轉系之技。

雖然使用目的各有不同，但是如果預測後才要出招，可選擇出招速度稍慢的技法。如相反必須選用出招速度快且攻擊距離長的技法。便可造成二～三次的傷害。



➡ 有時會依對方擊倒的方式在起身的地方作攻擊。



➡ 選擇性最多的距離。根據對手的行動作應對方法。



➡ 防禦一方都須確定對手的行動後才作起身。攻擊一方亦同。

▶何謂閃避

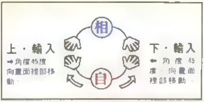
依狀況需要使用

如右圖有閃避2種輸入方式及2個移動方向。有些人不會利用此系統、並且對此系統相當地生疏。可是只要您善用此系統，保證可增加攻擊範圍。

胡亂使用也不太會有反效果

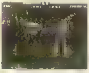
確實是很重要，但就算胡亂地使用也不太會被對手看破，而遭到攻擊。不只是使用，而是應該想在什麼情況下使用，才不致於所出招的招術被看破。因此即使等對手有動靜再出招也都來的及。

利用新增系統



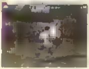
⬆依狀況也可作90度以上的閃避，在對手出突進系的技時使用可作移動。

1：回轉系的技



➡出招此技，即使閃避也沒有用。

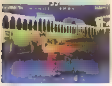
2：追蹤性能佳的技



➡與回轉系技相同。只是此技出招後仍有補救時間。

利用輸入指令

作閃避動作後，沒有再實行下個動作，恐怕被攻擊的機會提高。但只要您再作任何一個指令技，不但可以減少被反擊的機會，還可以連續出招。



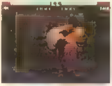
←雖然已經漂亮的閃避成功，可是意外地，對手早準備好反擊的招式了



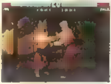
←不但讓對手有機可乘，在這裡如果沒有下個動作，鐵定會遭到對手反擊。不過沒關係，只要快速輸入下一個指令技，便可再成功的反擊回去。

依距離、技巧變化方向

近攻擊距離時應向內側移動。但輸入指令時必須迅速。遠攻擊距離時則內、前方均可，當然也須快速輸入指令。



←對手追擊還右踢轉來。最好在技的動作才開始時立即反應。這種反應必須養成習慣。



←成功的閃避對手的技法。之後再實行打擊技或指令投技。如果可以使用騰空技，可在空中作連打。

閃避的利用方法

除了一般策略也可活用

其實並不是只有雙方都是站立狀態，才可使用閃避之動作，像是利用在對方正擊倒之際，也可發揮閃避的效果。比如，向對方施加壓力，使對方不得不出招，然後待對方出招後，再利用閃避動作閃開。這也可以算是一種心理戰。

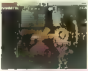


←利用突進施加壓力後，大多數的人都會出招攻擊…

這樣的場合也可以使用

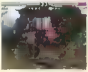
1：對手的起身

在擊倒對手後立刻閃避的話，對手起身時可站立在其背後。所以在作閃避時有必要算好距離再行動。



←若對手擊倒時傾側向，若以閃避可繞至其後方，看距離再時以打擊技攻擊

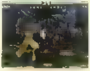
2：出招大技時



對手在轉向後方或面對側面時，必須預測對手下一步的反擊動作，然後閃避它。

每一個角色都有自己的閃避攻擊技

除了系統的閃避方式外，每一個人物都有屬於自己的閃避攻擊技。有閃避後才能出的，也有重複閃避後會出現的 2 種。請您不要忘記它，以便有用之時。



←有時候 EDDY（安迪）出招後，不需再有任何動作即可閃避崩牆。

可信賴的閃避技

風間仁	閃避之後出招的鬼殺。
PAUL（保羅）	閃避攻擊技一富嶽
LEI（雷）	閃避後可作架勢的位置移動。不過還盡量少用…。
KING（金克）	由閃避狀態可變換成連續拋投。此技利用價值高。
NINA（尼娜）	在閃避同時可重複使用手刀。可作為反擊專用技。
LAW（洛）	閃避動作還可作 2 段蹴。
YOSHIMITSU 吉光	雖然較消耗體力，但只需極小的空間即可作閃避。
LING（淩）	不只是當打擊技用，甚至還有特殊移動系用的閃避技。
HWOARANG（法朗）	使用フラミンゴ系的技，還可作移動。
EDDY（安迪）	閃避值的攻擊種類繁多，至少 10 種以上。

▶架勢的特徵

一部份的人物所持有的特殊動作。

架勢本身毫無攻擊力!!

架勢本身並無攻擊力，只有在出招開始才有殺傷效果。若是想要出招不同的技法，必須變化架勢使攻擊範圍擴大。但是任何一個架勢都很明顯，所以請小心使用。



←閃避後可立刻變化架勢！

→之後可與手時不同的技巧，缺點是特殊技太多

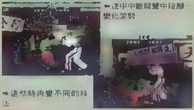
可使用架勢的人物

LEI · WULONG（雷·武龍）



↑與對手保持距離，便可直接變換架勢。

基本架勢有5種。醉步也是其中一種但較少使用。若要移動架勢可出招後再回。



←途中中斷龍鞭中段腳，變化架勢

→這些時再變不同的技法

XIAOYU（凌·曉雨）



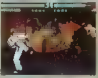
架勢雖只有一個，但架勢能出的技法及動作變化多端。可以下段、中段、拋投技三個選擇作爲攻擊招術。



←在這種情況可再出擊。

→技法之後必須換招。

HWOARANG（法朗）



↑幾乎所有的技法，在出招後均可再變更立姿。フラミンゴ也是技法變出過來的。

有左右方向2種架構及可變換立姿的功夫。由於出招技法後，會自動變換架勢無需再轉換。



←擊倒後再變直

→輸入指令後，就變成這樣



LEI WULONG
(雷 武龍)

利用動物架勢的拳法

LEI（雷）動物架勢的拳法。如果沒有配合其他動作進攻，無法發揮它的功能。



←為了能應對防禦較強硬的對手，除了打擊技外，還準備了拋投技。



→一面拖延一面攻擊，可達到佯攻的效果。

從龍聲開始出招，再不斷變換架勢。

基本架勢的變化應該從龍聲中段腳開始，然後在中途的攻擊變化成蛇、龍、豹、虎、鶴的架勢。並且一面閃避，一面變化動作可閃避對手的攻擊。

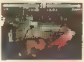
蛇的架勢



↑可[illegible]續的技，換成豹的[illegible]

如果想阻止對手的攻擊可使用蛇牙連擊，第2發可改變成龍的架勢，第3發則可改變成豹的架勢，由於第三發為下段屬性，好也！

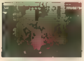
龍的架勢



↑使用單獨技比較難以變化架勢。

在龍砲或龍牙之後可變換虎的架勢。還有請記住，龍的架勢後可重複出招猛牙擂震擊，並且不要光用單發技，最好使用連打技法。

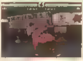
豹的架勢



↑豹雙爪為下段技，速度迅速

可由龍聲第三段轉換的架勢，但因無法變換其他架勢，所以不適合作為追擊之架勢。不過可使用下段的技法，適合作起身後攻擊架勢。

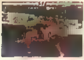
虎的架勢



↑攻擊力雖強，但不適合上段攻擊。

可在龍聲中段腳的拳法第4段徒變換架勢。並且在虎旋腳後可再變回龍聲中段腳的多次連擊。多少會產生破綻，但應不會有什麼影響。

鶴的架勢



↑動作雖有點奇怪，但可是極強的技法

可直接在龍聲中段腳豹的架勢後變化的架勢。若是空中連打則使用龍聲中段腳，如果是起身攻擊則使用鶴型架勢出的技法。

醉拳的架勢



↑可重覆出招中，下段屬性的攻擊發技。

重覆出招上、中段的振反技即可移動成此架勢。由於在振反後立即移動，因此遭反擊的機會不多。但技法並不多所以使用的機會較少。

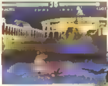


XIAOYU（曉雨）

雖然有許多三式的技法，但是架勢後可出的出招的技巧很多，…猜敵人使用…攻擊重點。

雖然只有一種架勢，但從此架勢可出許多技法。

在シャオユウ（曉雨）的戰略編裡已經解說過，由鳳凰的架勢可出招技法，打擊技有 20 種以上，特殊動作有 5 種。



←利用下踢技的風腿，可使對方跌倒。此技出招速度快。



→弓步雙肘出招的時機不同姿勢也不同。

基本上以下段・中段 2 選 1 作攻擊。

可以利用有擊倒效果的下段屬性技法或中段技的騰空技的 2 種佯攻，使對手出招，再藉此時反擊對手。比如先作打擊技再來作拋投技也有不錯的效果。

變換鳳凰架勢的 2 種方法

突然換招

可直接變換架勢，儘量不要在近距離時進行。因為如果對手出擊中段技，您有可能閃避，但是如果是下段技的話，恐怕要遭殃了。



閃避後變換



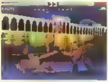
↑利用回身橫移動閃避對手的襲擊，然後再利用鳳凰架勢選的技法作攻擊。



↑對手在這種情形出的技法，幾乎都可以閃避。從這兒開始選擇拋投技或打擊技作攻擊。

在技法出招變換

在擊倒對手後再選擇攻擊方式的話，可降低被反擊的危險性。在準備作空中連打之前所使用的技法相當地多，您只要中途計畫好如何配置架勢，並可一發擊中對手，可當起身之用途。



利用搖晃等攻擊

破壞對手的防禦，使對手不能動彈，然後再變換鳳凰架勢。



↑從鳳凰架勢……



↑試試下段技





HWOARANG（法朗）

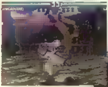
雖只需出招[illegible]，但[illegible]都相當[illegible]，所以使用フラミンゴ作閃避，再同時進行反擊動作。

無意識地變化站姿，特意地變化フラミンゴ

站姿是利用在技法之後會自動變圍，フラミンゴ的主要目的則是以閃避對手之用。フラミンゴ技法後出招的特殊動作，當作單獨技使用也可發揮它的威力。特別在閃避之後，的威力最能發揮出來。

利用2種架勢及站姿，混淆動作!!

立刻變換站姿的話，容易使破綻變大，所以必須選用有效果的打擊技。也可直接換成。

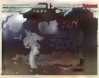


←若是想要以單獨技出招，只需在閃避後輸入指令即可。



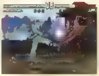
→若由踢系的連打作變更，不會遭到反擊。

右フラミンゴ



在右踢連打後變換是最理想的。特別是在空中連打後作爲追擊技用，也有不錯的效果。

左フラミンゴ



連發的活與右フラミンゴ的威力幾乎相同。不單指攻擊之用，更適用移動之用途。

從右踢連打



↑從這邊開始連發中段強有力的踢技。

此技由於出招後，會作多次攻擊的一種連續法，所以此技不易遭到對手反擊。技法後對手若試著在反擊時，爲了避免遭到，請變換フラミンゴ。

從左踢連打



↑在對手攻擊出招技法後，立刻出擊中段踢。

在左踢連打中途變換フラミンゴ，再出招中段踢作攻擊。目的在閃避對手的攻擊，然後作下一步反擊動作。

閃避後變換フラミンゴ

由於閃避可作大約45度的位置移動，若在這時變換，フラミンゴ便可作到90度以上的移動。有這麼大的移動，大多數的技法，都可安全閃避吧！如果可以善加利用於近距離的混合戰裡，可說是一大利器。

◆前方 ▶ フラミンゴ
◆後方 ▶ 左フラミンゴ

顚倒使用的說，完全沒有效益。因閃避之後小心操縱フラミンゴ的左右方向。

▶何謂連續拋技 一次給對手好看

避免對手看破下一個步驟，中途需利用分技!!

連續拋投的攻擊力高，若能進行到最後一刻，大部份能消耗對手 70 %的體力。但是由於可以反拋投，故若碰上高手則無效，需善用分技，才能防止。



←提起連續拋投，就想到KING（金克）。總歸一句話，種類、分技變化多端。



→最後，希望能變換マッスルバスター……

衝刺→肩抱……

肩抱

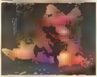


↑這是所有的人物均可出招的連續拋投。不過因為不是在任何情況都可以出招，所以並不常見此技法。有一部份人物，無需經過衝刺即可直接出招肩抱。

拳

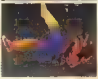


拳



←交換拳法連打，即可重覆出招拳法，可在中途適時暫停。

腕壓碎



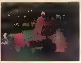
腕壓碎



←可在第 3 個拳後或突然出招，一部份的人物有反擊此技之功能

可突作肩抱動作的人物

風間仁



←風間仁的父親可使用此技，不可防禦的拋投技。這一次不只是拳法，更可變換腕壓碎。

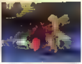
金克



→換固有技

←金克比其他的人物的移行技來的多。

保羅



→換固有技

←依舊可使用閃震閃，並且增加擊倒後技。

↓換下半身



←這是只有金克才有的特權。不僅是上半身，連下半身的攻擊也沒問題。攻擊力高，擊中一擊可消耗對方一半的體力。



KING（金克）

連續拋投可說是金克的代表技，在初代時候只有ワンダフルメキシカンコンボ，[illegible]與[illegible]種類的關係被限[illegible]，這次新增了一些連打技

連續拋投・1

連續拋投最大的魅力就是其種類豐富。但是它仍然有 2 個弱點，一是在未抓到對手前造成破綻，另一個是會被反拋投。

ワンダフルメキシカンコンボ

- 1 ◆リバースアームクラッチスラム
- 2 ◆バックドロップ
- 3 ◆ジャマンスープレックス
- 4 ◆パワーボム
- 5 ◆ジャイアントスイング ／ 5 ◆マッスルバスター

初代金克所創強而有力的連續攝投，這次不只是有不同指令的分技，更可讓您親眼目睹技的自體的變化，由於ベルウッドスペシャルコンボ的登場光芒銳減，但殺傷力與過去一樣強勁。

1～4 的指令不同，可以防止拋投閃避。而 5 則需要選擇其中一種。ジャイアントマイング之技即使失敗，也可以有護身的能力。熟習指令，不要讓對手知道您下一步要做什麼。

ベルウッドスペシャルコンボ

- 1 ◆リバースゴリースペシャルボム ／ 1 ◆しゃがみゴリーボム
- 2 ◆キャノンボールバスター
- 3 ◆マンハッタンドロップ
  - 4 ◆ドクターボム
  - 5 ◆マッスルバスター
- 3 ◆パワーボム
  - 4 ◆マッスルバスター ／ 4 ◆ジャイアンドスイング
  - 5 ◆ジャイアントスイング

新編造出的連續拋投實在是一種華麗的技，就連被打擊的對手也會忘了反擊呢！與ワンダフルメキシカンコンボ比起來技多且殺傷力高。看看左表便可一目了然此連拋分技相當得多。但相對的，一但技分的清楚時都是容易遭到對手反擊的。依選擇第 3 分技其中一種進行，其殺傷力也不同，所以遭攻擊的一邊須考慮殺傷力的大小，利用ドクターボ作警戒。



↑正在考慮應該進行何種技。

可從正面以外攻擊

此連續拋投不但可以正面攻擊，就連側面也沒問題。最理想攻擊方式就是閃避對手的攻擊，然後捉住對手。雖然不太容易操縱，但是因為動作較大，等到看到招術出現，再閃避就可以了。



←多出招幾次練習練習就容易捉到對手，所以您不妨試試突然出招突擊。



KING
（金剛）

此系列看起來不[illegible]，但我們仍然[illegible]連續拋投，而此系列的分支[illegible]技數也不多，[illegible]都具[illegible]殺傷力。

連續拋投・2

此系列看起來比ワンダフル～、ベルウッド～動作來的簡易，但卻比它們要有效益的多。如果能進行到關節技2的話，便可以消耗對手體力一大半。

間接技◆1

1◆スタンディングアキレスホールド
- 2◆インディアンデスロック
  - 3◆ロメロスペシャル
- 2◆S.T.F
  - 2◆スコーピオンデスロック

此連打在前面的作品也出現過，它是由站立關節技移至地上技法的一種連打。雖然殺傷力比關節技差，不過出招下一個動作速度迅速，比較不容易被反擊。

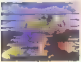
再來指令也比關節技簡單，應該會比以前好操縱才對，可是您要小心此技，它在出招前必須移動腳步，容易因此使對手料中下一個動作。

間接技◆2

1◆アームブリーカー
- 2◆カワズ落とし
  - 3◆ストラングルホールド
- 2◆トリプルアームブリーカー
  - 2◆チキンウカングフェイスロック
    - 3◆ドラゴン・スリーパー
    - 3◆ローリング・クレイドル

此技屬新增的連續拋投，組合的技均相當狂暴。中招的話，傷害力是不容忽視。若重視殺傷力，建議您採用チキンウイングフェイスロック的分技。若選較容易出招的，則應該選擇トリプアームブリーカー。

由打擊技也可作拋投



グランドスマッシュ

←應該以反擊爲目的，出招擊中對手。

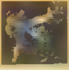
- ジャガーバックブリーカー
  ↑同時出擊，個強擊所向直體出招
- ジャンピングパワーボム
  ↑等グランドスマッシュ命中後，稍等一會再作移行

可替換其他的技法

如果グランドスマッシュ成功命中的話，可像ポール（保羅）的裡疾風般地使對手搖晃。



←[illegible]



←再以強而勁的技法繼續攻打，



NINA WILLIAMS
（尼娜・威利姆）

雖二一ナ（尼娜）喪失記憶，但卻增加了一些技法。除了打擊技，連續拋投的威力更是越來越大。

新增連續拋投

過去只可以以掌握蟹挾或指令拋投開始作攻擊而已，這次多增了一個「失腳」，您就可以再多作選擇了。

掌握開始

1◆掌握

- 2◆首刈十字固
- 2◆立逆協固
- 2◆腕拄腹固

- 3◆裡門鷹羽紋
- 3◆首捻顏固
- 3◆首捻顏固
- 3◆股裂き腕十字固

雖然殺傷力高，但卻容易被反擊，且輸入指令也較難。

相反的這邊的輸入指令較簡單，但殺傷力低，您會選擇那一邊呢？

蟹挾開始

1◆蟹挾

- 2◆腱固
- 2◆前轉腕十字固

- 3◆膝十字固
- 3◆回轉アキレス腱固

由於此系列輸入的時間較難控制，很少能作到最後一招。光是目視就可知道它的威力，希望它能成為您一個真能利用的一個招術。輸入亦難，還反擊的機會越小，輸入指令，重覆出招，可能您就可以進行至最後一擊，成功地攻擊完畢。

失腳開始

1◆失腳

- 2◆膝蓋固
- 2◆立逆協固

- 3◆股裂逆腕十字固
- 3◆首捻顏固
- 3◆裡門鷹羽紋
- 3◆捨逆協固

新增的連打，與蟹挾同樣指令較為繁雜。一開始的失腳必須向後面退後才可出招，所以可以作到一面閃避對手的攻擊，一面進行攻擊。

▶起身的攻防

與地上戰同樣重要的戰略。

忽視起身動作，原來會獲勝的也會輸。

起身方法是連高手都不容忽視的技法。對戰時對手若為高手時，一旦擊倒對手，對手的體力大多會減掉一半。這是因為使用了正確的攻擊方式，才可擊倒對手消耗他的體力。



←依對手出招方式不同，應變化起身時間，這是最基本的常識。



➡攻擊一面也應該重視對手出招方式變換技法，使可順利地繼續攻擊……

攻擊側

攻擊方應該等一下，看看對手會採取什麼行動，再變換技法繼續攻擊。在沒有立刻出擊的情況，應當出招全人物都有適用的下段踢，或使用下段屬性的固有技。



←如果沒有擁有效的固有技，您可以利用下段踢，雖然殺傷力低，但命中率高，您可放心出招。

擊倒之際

- 即地起身
- 前轉——ライジングクロスチョップ（十字擊）
- 後轉——ライジングクロスチョップ（十字擊）
  - 這個情況應鞏固防禦。如果有自信反擊應當即時反擊。
- 橫轉——前轉 / 橫轉
  - 直線的技法，應快速攻擊。利用在衝刺之後可重覆出招的技法。
- 擊倒回避（回避擊倒）
  - 此種情況必須稍遠離對手，出招下段技或拋投技。
- スプリングキック（彈跳踢）
- 起身——下段踢 / 中段踢 / けん制キック（牽制踢）
  - 可作跳躍踢便對外騰空或作下段防禦 2 種選擇。振反技也不錯。
  - 只要目標沒有對準是無法命中的，所以應該由騰空技連接空中連打。

3 種基本的攻擊手段

1◆起身中途攻擊

作中途起身的攻擊雖然不易，但可使對手再次擊倒。您大可試試此種手段。

2◆起身後立刻攻擊

一般的人都較容易在起身立刻攻擊，這裡的技法雖然均適用，但是攻擊是否成功就不知道了？

3◆起身後才出招攻擊

基本上與前 2 個手段大致相同，只是此手段比較容易遭到反擊，所以最好選擇拋投技、騰空技作攻擊。

起身中途攻擊

此手段必須依對手起身方式再選擇出招技法。但是遇到擊倒回避，牽制踢的情況最好等到出招攻擊後再進行反擊。要點是應該多準備幾個命中率較高的攻擊技，進行技擊



←盡可能選用中段，下段屬性的技法，這樣就不必要使用上段技！

近距離

此種情況應適用出招速度快的下段屬性的技法，但是各人物出招速度不同，速度更快者可利用中段技代替。

遠距離



←此種情況最好在衝刺或突進之後重覆出招此技，依人物的不同，出招技法屈服對手。

起身後立刻攻擊

此手段的攻擊容易遭到反擊，但是如果預測正確的話，可造成對手相當大的殺傷，賭博的意味強，預測中的話，可繼續出招空中連打或下一個攻擊突擊對手。命中的話固然可好，但是如果沒有擊中的話，可就不甚設想！您賭不賭？

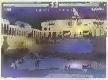


←利用騰空技命中的話，殺傷力極高！

近距離

近距離時應該暫時遠離對手後，再決定是否作攻擊。

遠距離



←此距離可利用突進向前方前進，等對手起身立刻攻擊。是否有必要防禦對手的攻擊要看對手起身的方式。

起身後對手出招後攻擊

這是最安全的一種攻擊手段，如果沒有等對手出招就繼續攻擊便沒有什麼效果了！最好讓對手知道，我就要利用突進進行攻擊囉！就是要讓對手陷入緊張狀態。還有，在出技之前先進行速退。



←起身前用速退，之後再利用騰空技！

近距離

近距離時仍然必須依照對手起身方式的不同，運用突進或速退。

遠距離



←看對手作後滾翻的話，可利用衝刺作攻擊。距離較近的話，可讓對手先出招後再……。

防禦一方

一旦被擊倒，想作起身的話，若是採取的動作不當，恐怕又得被擊倒一次喔！也會因此慢慢順著對手的腳步，一步步走向失敗。為了避免此情況發生，要如何選擇起身方式是一件相當重要的課題。

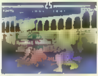


←每次被擊倒的起身方式若是一樣時，便容易遭致對手的攻擊。所以被擊倒後，一定要看清楚對手下一個招術。

當場起身

●應該不會用此方式才對！

此種起身方式一點利處也沒有，還可以說是最容易遭對手攻擊的一種方法。除非與對手的距離相當遠以外，絕對不要用。若要真的使用了此方法，最好作好防禦的工作。



←如果是這種起身方式，不要攻擊，應該先作好防禦的工作。

此時使用

限定使用此方式。首先一定要與對手的距離離遠一點才可使用。再來是對手不斷進攻時才適合使用此方式。

前轉

●應該在遠距離使用嗎？

除レイ（雷）以外的人物，適合縮短距離時用的方式。此方式有過於接近對手的危險，盡可能少用，除非體力佳時。雷的情形，由於起身後可以出招固有技，所以不會有太大的問題才對。



←距離遠時沒關係，依狀態也可反擊。

此時使用

在較遠的距離時可利用十字擊作起身。如果在橫轉後作此起身即可閃避對手的攻擊，但千萬別讓對手知道您下一個動作。

後轉

●試試在近距離時使用

較有效益的一種起身方式。與前轉相同，如果被對手料中的話，應該由橫轉變換起身才是。突然作後轉可以混亂對手的攻擊。

如果在突進也無法接近時，就應該不出招就地起身。



←直接起身，容易再次受打擊。

此時使用

基本上此方式目的在遠離對手。還有在橫轉僵硬遠離時使用。但請您記得，如果對手行動自由的情況，即使您在後轉後起身也可能再遭攻擊。

橫轉

●試試在近距離時使用

適合在對手出擊中段、下段屬性的單獨技時作防禦。若是遇到攻擊距離遠的單獨技時，必須等待對手出完技才開始起身。

擊倒回避

●試試在近距離時使用

由於此方式在擊倒後一面作橫轉，一面作起身，所以不容易遭對手攻擊。但是在起身後，會有一點行動不便，可能會因此遭對手攻擊。但此方式相當有效，使用機會也多，雖然對手早就有警備了，還是很好用。

スプリングキック（彈跳踢）

●試試在近距離時使用

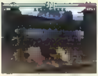
其實此招並不好用。十字鍵、彈跳踢在尚未命中時容易產生破綻，因此危險性高，幾乎不被採用。

起身攻擊

●試試在近距離時使用

起身攻擊必須視距離才決定是否適用。適合在較遠的情況使用。

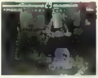
出招時間應在對手出招前或重覆出招後最適當。這距離才不會再遭到攻擊喔！



←ロウ（劉）的ドラゴンテイル，反遭攻擊，所以應等待機會。

此時使用

適合於對手料中您的招術，正在重覆出招單獨技的情形使用。在對手出招後再配合後轉或前轉較有效果。



←就這種作起身，不要亂反擊，先作好防禦。

此時使用

此起身方式的特徵是防止利用對手的彈跳的連打。（對一部份的人物無效）。但起身方式均為一致所以較難操縱。



←中段屬性出招速度慢，容易遭反擊。

此時使用

在對手出招後才使用。如果距離太近，容易遭反擊。如果在距離較遠的地方，便能發揮它的威力。



←在遠距離，即使被技法擊中，也不至於擊倒。稍遠離對手後，再攻擊對手。

此時使用

適合與對手的距離較近時，對手正在猜測您的下一步動作的狀況使用。還有適用於對手出擊衝刺時使用。至於牽制踢則在更近的距離出招攻擊對手時使用。

▶ COM戰必勝法

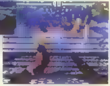
機會不多，但您應試嚐試嚐試。

基本上以攻擊爲目的進行遊戲。

由於通信對戰普及，一個人面對電腦玩遊戲的機會已經不多了。大部分的人都想打到破關，可惜還會有人進來挑戰。即使有所謂的戰略密笈也英雄無用武之地。



←還以爲可順利的進行下去，竟要又有人來挑戰了。



→有時需要擊及尋找勝法此兩種樂趣。

易出擊防禦不能技的人物

LAW（佛列斯特・洛）

此人物的防禦不能技在對戰中不怎麼使用，但與電腦作戰時另當別論。因爲電腦不太會閃避，所以ロウ（洛）可以多利用此技。除了他以外，吉光、尼娜也是相同的狀態。

YOSHIMITSU（吉光）

雖然吉光的防禦不能技種類豐富，但真利用到的卻又有一種。對！就是絕鳴劍！此技的追蹤性能差，但攻擊距離遠，較遠的目標也可擊中。特別是騰空技的右上擊容易擊中電腦了，安定性佳，他可說是一位可迅速出招人物。

NINA（尼娜・威利姆）

尼娜防禦不能技的ハンティングスワン比上面2者出招的速度都要來的快。但由於追蹤不佳，對手在起身時，若時間控制不適的話，此技容易被閃掉。適當的佯攻後再出招。

1人～5人

首先利用シットストレート＆サマー使對手騰空，再出招左拳，輸入防禦不能技之指令。

6人最後舞台

用ドラゴンストーム或ダブルサマー使對手騰空，起身時使出防禦不能技。

1人～5人

利用右上擊使電腦騰空，再發出一次右上擊，最後再快速輸入指令。

6人最後舞台

基本上，方法與上面相同。但不適用於每一個人物，所以必須以空中連打代替攻擊。

1人～5人

利用ディバインキャノンコンボ使對方騰空。之後擊出一發拳後，對手在作起身時出招防禦不能技。

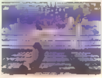
6人最後舞台

利用ディバインキャノンコン使對手騰空，再出擊左拳，此時後退幾步，在輸入指令。

不易使用防禦不能技的人物

風間仁

利用風神拳或羅剎門，促使對手騰空，再以羅剎門，試作叩打，然後再加上奈落掃中段腳，利用此單獨技攻擊起身。或者在空中連打之後，出招破碎踢。



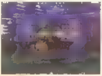
ポール・フェニックス（保羅・費尼克斯）

不斷出招崩拳，直到命中時，一股作氣由作一個漂亮一擊。基本上只需要重覆出招即可過關。完成的速度也相當迅速。



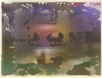
レイ・ウーロン（雷・武龍）

利用龍擊中段腳押制，是比較安定的一種模式，本來此人物就不適合作時間攻擊，所以要到最後一關恐怕需花的時間。



キング（金克）

使用較安定地空中連打戰略。只是此戰略使用時間過長，要縮短時間就點困難了！



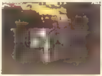
リン・シャオユウ（凌 曉雨）

此人物與レイ（雷）一樣不適合作時間攻擊，雖然有安定的模式，但先使對手擊倒，由遠距離向前方接近過來時，您可使用架推掌作攻擊。



ファラン（法朗）

此方式為固定的模式，但不適合作時間攻擊。如果與電腦作戰，ライジングブレード→ビールエクスプロージョン的連擊也適用。相當容易！



エディ・ゴルド（安迪・格鲁特）

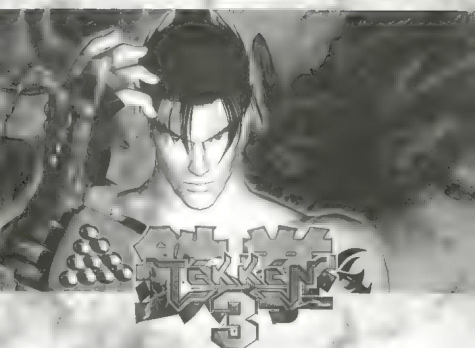
雖出招速度較慢，但可輕而易舉的利用連係技打倒電腦，所以只需交替踢的連打，就可輕鬆過關。



多作嘗試

如果是時間攻擊的情況下，以最快的速度為破關目的，不要多作嘗試。但是偶爾試試電腦會出現什麼連擊或空中連打的話，或許會有一些新的發現也說不一定。





角色別全技法指令一覽表

●●表的解說●●

技名	指令（★：搖桿歸位）	閃避	攻擊判定・種類 攻擊力	備考

■**技名**＝角色使用技法的名稱

■**指令**＝為了使出技法，搖桿及按鍵的必要輸入操作。箭頭方向是移動搖桿的方向。→是將搖桿做短輸入，➡是將[illegible]輸入 ☆是平常表示將搖桿歸位（中央）、在10連打時，是表示防[illegible]重點。4個圓圈代表攻擊[illegible]，按塗黑的地方，[illegible]圓圈2個以上時，表示同時按黑圓圈處（招式爲角色朝右時）

■**閃避**＝在拋投技中，[illegible]對手抓住的瞬間，或者是被對手使用連續拋投中途，有輸入指令以脫逃的「拋投閃避」技法。看到這個「閃避」項目的話，可了解是否爲[illegible]投閃避技法，同時也能知道閃避的指令：只在拋投技有的項目！

■**攻擊判定・種類**＝「上」是上段攻擊、「下」是下段攻擊、「特殊中段」是站立，蹲身不論哪個都可防禦的特殊中段攻擊、「拋投技」是使用各[illegible]投[illegible]的攻擊，給予損傷的技法、「防禦不能」表示不能防禦技。

■**攻擊力**＝表示攻擊命中時，給予對手的損傷，漂亮一擊[illegible]根據與對手的[illegible]，攻擊力[illegible]變。

備考＝附有＊記號的，在欄外有技法的補充說明，請根據號碼對照。

＊在備考欄等出現的「flame」是表示指令輸入的時間單位。「flame 表示 1/60 秒。

●風間 仁
JIN KAZAMA

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ	[illegible]	上	6	
クロスストレート	[illegible]	上	12	
ライトハイキック	[illegible]	上	25	
霞蹴り	[illegible]	上	30	
リードジャブ	→[illegible]	上	6	
鋼割り	→[illegible]	中	18	
サイドハイキック	→[illegible]	上	20	
霞蹴り	→[illegible]	上	30	
シットジャブ	蹲身狀態[illegible]	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態[illegible]	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態[illegible]	下	12	
ローキック	蹲身狀態[illegible]	下	10	
シットジャブ	蹲身途中[illegible]	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中[illegible]	特殊中段	10	
サイドハイキック	蹲身途中[illegible]	下	5	
ローキック	蹲身途中[illegible]	下	7	
アッパーカット	站立起身途中[illegible]	中	10	
追い突き	站立起身途中[illegible]	中	18	
トルネードキック	站立起身途中[illegible]	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中[illegible]	中	13	
逆突き	[illegible]	中	12	
ショートアッパー	[illegible]	中	15	
サイドキック	[illegible]	中	17	
踵切り	[illegible]	中	10	
スピンナックルジャブ	背朝對手[illegible]（or [illegible]）	上	15	
シットスピンナックル	背朝對手↓[illegible]（or ↓[illegible]）	下	10	

※26：第3擊延遲

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワンツーパンチ		上・上	6,10	
空[illegible]	→→→	中（防衛機會搖晃）	30	
踵落とし	站立途中	中・中	13,21	
閃光烈拳		上・上・中	6,8,18	*26
[illegible]砕拳		中	25	
風神拳	→☆↓↘	上	25	*27
雷神拳	→☆↓↘	中	35	*28
雷神拳中段蹴	→☆↓↘	中・中	35,20	*29
雷神拳下段蹴	→☆↓↘	中・下	35,12	*30
奈落払い	→☆↓↘	下・中	15,15	*31
鬼器連拳		上・上・上	6,10,18	*32
雙角	站立途中	中・中	10,15	*33
左踵落とし		中	23	
鬼神滅裂	←	防禦不能	40	
真・鬼神滅裂	←	防禦不能	80	
螺旋幻魔脚		上・下・下・中	25,15,12,25	
踵切り		中・中	10,16	
魔神拳	←→	中	■	*34
羅刹門・叁	←→	中・中・中	18,14,24	*35
羅刹門・貳	←→↘	中・中・中	18,14,15	*36
胴割り	→	中	18	
胴抜き	→→	中	27	
鬼八門		中・中	10,16	*37
貳門雙腳		上・上・中・中	6,10,25,30	
貳門雙腳・改	→	上・上・中・中	6,10,25,10	
追い突き	站立途中	中	■	
膝蹴	→	中	12	
鬼風門		上・上・中	6,10,12	
[illegible]蝶遊舞		特殊中段・上・上・中	5,10,10,21	
[illegible]蝶下段腳	↓	特殊中段・上・上・下	5,10,10,14	
鬼殺し	橫移動中	中	16	*38
鬼首落し	→	上	35	
霞蹴り		上	30	
紫雲二段蹴り	↓	特殊中段・上	5,20	
金剛体		特殊防禦		*39
氣合い溜[illegible]		特殊動作		*40
膝割り	或或	中	前進・上28、後20	

*27：搖桿同時輸入↘及●，攻擊力30。在風神步法18/60秒以後，輸入●時，攻擊力變成21，即使命中，對手仍不會騰空
*28：漂亮一擊時52
*29～30：漂亮一擊時49
*31：輸入→☆↓↘後，立刻出招的第1發攻擊力是18
*32：第3發延緩
*33：反擊命中時連續命中
*34：第1發攻擊命中時，第2、3發先行輸入，做3段連續命中，被打的一方，在第3發擊中前輸入回復
*35～36：第2發、第3發延緩
*37：在第1發停止的場合，其第1發的攻擊力是12。第2發延緩，輸入←→可以早點取消
*38：反擊命中時，會使對手騰空
*39：特殊防禦
*40：第1發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為拋投者自動歸位）	閃避	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
旋蹴り	接近		拋投技	10,20	
雷	接近		拋投技	5,8,17	
天秤投げ	接近對手的左側或		拋投技	12,19	
両肩技	接近對手的右側或		拋投技	40	
胴違し	由背後接近或		拋投技	63	
背中向きからの投げ掴み	面朝背或	或			*41
超はちき	接近・→		拋投技	33	
アルティメット肩抱	↓（或↙）		拋投技	5	
閃雷	肩抱中	或	拋投技	5,5,5,5,5	
腕拉ぎ十字固	肩抱中		拋投技	25	*42
腕拉ぎ十字固	閃雷三發後按		拋投技	5,5,5,25	*42
櫓崩し	↓、←		拋投技	35	
臼山	接近↘		拋投技	[illegible]	
上・中段返擊技	←（或←）		返擊技		

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	→→				☆		☆			
攻擊種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻擊力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力									☆	
攻擊種類								下	中	防禦不能
攻擊力								5	25	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力			☆		☆			☆		
攻擊種類			中	中	下	中	下	中	防禦不能	
攻擊力			7	10	5	7	5	25	30	

☆記號表示防禦重點

*41：根據抓住對手的位置，改變拋擲．投げ掴み後轉身。
*42 ～ 43：仁、保羅、[illegible]、金克可以反擊腕拉ぎ十字固。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力			☆					☆		
攻擊種類	上	上	中	上	下	上	上	中	中	中
攻擊力	15	6	10	10	7	5	7	10	15	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力								☆		
攻擊種類								中		
攻擊力								21		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	一		☆		☆					☆
攻擊種類	上	上	上	下	中	中	下	上	上	中
攻擊力	12	10	10	8	6	6	5	5	5	21

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										☆ ↓
攻擊種類										下・上
攻擊力										21・22

☆記號表示防禦點。



↑被很多動物包圍的母親・風間準・與具有神秘力量的一八會面・被此力量吸引住的她・其想法果真……（PS版『2』的ED）

●保羅費・尼克斯
PAUL PHOENIX

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ	[1]	上	5	
クロスストレート	[2]	上	12	
バックスピンキック	[3]	上	30	
ハイキック	[4]	上	20	
リードジャブ	→[1]	上	6	
クロスストレート	→[2]	上	12	
バックスピンキック	→[3]	上	30	
ハイキック	→[4]	上	20	
シットジャブ	蹲身狀態[1]	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態[2]	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態[3]	下	12	
ローキック	蹲身狀態[4]	下	10	
瓦割り	蹲身途中[1]	中	15	*1
シットストレート	蹲身途中[2]	特殊中段	10	*2
シットスピンキック	蹲身途中[3]	下	12	
落葉足掃い	蹲身途中[4]	下	15	
アッパーカット	站立起身途中[1]	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中[2]	中	15	
トルネードキック	站立起身途中[3]	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中[4]	中	18	
ボディブロー	↘[1]	中	10	
ショートアッパー	↘[2]	中	13	
サイドキック	↘[3]	中	17	
フロントキック	↘[4]	中	15	
スピンナックルジャブ	背朝對手[1]（or [2]）	上	15	
スピンキック	背朝對手[3]（or [4]）	上	25	
シットスピンナックル	背朝對手↓[1]（or ↓[2]）	下	10	
シットスピンキック	背朝對手↓[3]（or ↓[4]）	下	12	

*1：以[1]シットジャブ
*2：壓制對手時，岩石割り。

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワン・ツー・パンチ	[illegible]	上・上	5,15	*28
PK 連打	[illegible]	上・上	12,21	
クイックPK連打	前進中	上・上	12,20	
PDK 連打	↓	上・下	12,8	
クイックPDK連打	前進中↓	上・下	12,17	
逆 PDK 連打	[illegible]	上・下	5,8	
飛天	[illegible]	中・中	17,26	
崩拳	↓↘→	中	33	*29
落葉	蹲身途中	下・中	15,20	
あびせ蹴り	→→	中（防禦後會搖晃）	20	
岩石割り	（擊倒對手中）蹲身途中	命中擊倒中的對手	16	
三寶龍（上段）	→→	中・中・上	20,15,25	
三寶龍（中段）	（或）	中・中・中	20,15,15	
三寶龍（下段）	→→↓（或）	中・中・下	20,15,15	
瓦割り	蹲身途中	中	15	
瓦割り崩拳	蹲身途中	中・中	15,26	
瓦割り落葉	蹲身途中	中・下・中	15,15,21	
葉櫻	蹲身狀態後按↘	中	21	
葉櫻崩拳	蹲身狀態後按↘	中・中	21,25	*30
葉櫻鐵騎	蹲身狀態後按↘	中・下	21,21	*31
疾風	→→	中	15	
万聖龍王拳	←	防禦不能	100	
サマーソルトNG	↓（1秒）↑	中	25,20	*32
震撼	→	中	20	
裏疾風	↓	上	32	
旋打ち	→	中		*33
氣合い溜め（集氣）	[illegible]	特殊動作	12	
スイープキック	↙	下		
浮草	↓ ←	特殊動作	18	
旋疾	↓↙←☆	中	15	
旋瓦	↓↙←☆	中	12	
逃げ旋	↓↙←☆	下	12,15	
旋櫻	↓↙←☆	下・中	12,21,25	*34
旋櫻崩激	↓↙←☆	下・中・中	12,21,21	*35
旋櫻鐵騎	↓↙←☆	下・中・下		

*28 在搖桿向前輸入時，攻擊力是 6、15
*29 漂流一擊的攻擊力是 49
*30 第 2 發延遲一些出招，攻擊力變成 20、19
*31 第 2 發延遲
*32 自己也損傷 15
*33 第一發變成攻擊處理，集氣發動中不能防禦
*34 第二發延遲一些出招，攻擊力變成 12、21、19
*35 第三發延遲

*9 ～ 14：不論仰天、俯趴皆可出招
*15：只有在仰天狀態可出招
*16 ～ 27：不論仰天、俯趴皆可出招

PAUL PHOENIX

【拋投技】

COMMAND LIST

技名	指令（★・為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
左・体崩い投げ	接近		拋投技	30	
■取り逆十字	接近		拋投技	30	
腕廻し	接近對手的左側 或		拋投技	45	
大外刈り	接近對手的右側 或		拋投技	40	
背落	由背後接近 或		拋投技	50	
背中向きからの投げ掴み	面向背後 或	或	拋投技		*36
返し技	配合對手的攻擊← 或←		反擊技		
巴投げ	←		拋投技	35	
裏當て	接近・→		拋投技	35	
風牙	接近↘		拋投技	40	
アルティメット肩抱	↙	←	防禦不能拋投技	5	
闘雲	肩抱中	或	■投技	5,5,5,5,5	
闘雲絞め	肩抱中 ↓		拋投技	5,8,8,35	
腕拉ぎ十字固	肩抱中		拋投技	25	*37
腕拉ぎ十字固	闘雲三發後按		拋投技	5,5,5,25	*38

【10連打】

COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆				☆		
攻擊種類	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻擊力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆	☆			☆		
攻擊種類				中	下	中	上	中	下	中
攻擊力				6	7	8	5	8	10	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					☆					
攻擊種類					中					
攻擊力					30					

☆記號表示防禦重點

*36：根據抓住對手的位置，改變拋投，投げ掴み後轉身

*37～38：仁、保羅、尼娜、金克可以反擊腕拉ぎ十字固。

●金克 KING

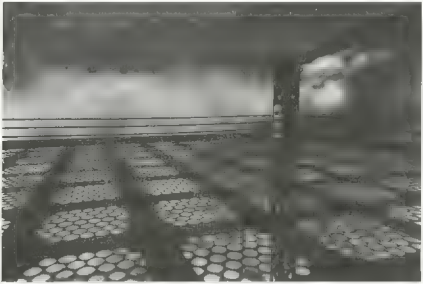
【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
掌底		上	6	
掌底		上	10	
サイドハイキック		上	25	
ハイキック		上	20	
掌底	→	上	7	
掌底	→	上	12	
サイドハイキック	→	上	25	
ハイキック	→	上	25	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中	下	12	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
ダイナマイトアッパー	站立起身途中	中	20	
トルネードキック	站立起身途中	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	20	
エルボースマッシュ		中	15	
ドロップフック		中	10	
サイドキック		中	17	
ローキック		下	15	
スピンナックルジャブ	背朝對手（ or ）	上	15	
スピンキック	背朝對手（ or ）	上	25	
シットスピンナックル	背朝對手↓（ or ↓）	下	10	
シットスピンキック	背朝對手↓（ or ↓）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
掌底	[illegible]	上・上	6,15	*26
掌底アッパー	[illegible]	上・上、中	6,15,10	*27
ドロップキック	[illegible]或[illegible]	中（防禦後會搖晃）	25	
サテライトドロップキック	[illegible]	上（[illegible]禦後會搖晃）	40	*28
ジェイルキック	[illegible]	中	30	
ナックルボム	[illegible]	中	35	
アリキック	[illegible]或↓↘[illegible]	下・下・下	13,7,7	
アリキック（反擊時）	[illegible]或↓↘[illegible]	下、下、下・下、下	17,7,5,4,3	*28
エルボードロップ	[illegible]或[illegible]或[illegible]	中	35	
スマッシュアッパー	[illegible]	中	20	*29
クラントスマッシュ	[illegible]	下	6	*30
ダイナマイトアッパー	↓↘[illegible]	中	20	
フライングクロスチョップ	[illegible]	[illegible]・後半爲下（防禦後會[illegible]）	15	
フランケンシュタイナー（[illegible]之外）	↘[illegible]	中	15	

*26　在搖桿前輸入時，攻擊力是 7,15
*27　在搖桿前輸入時，攻擊力是 7,15,10
*28　：有時是中段判定。



技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ライトストレート→レフトアッパー		上・中	10,12	*31
レフトストレート→ライトアッパー	轉身途中	特殊中段・中	5,15	
ムーンサルトキティープレス		防禦不能	25	*32
ジャガーインパクト	→	上段防禦不能	50	
エルボースティング	↓	中	15	
スピニングスマッシュ	アリキック第一發後	中	10	*33
[illegible]	←	上	[illegible]	*34
ブルータルサイクロン		中・中	15,21	*35
ターンラリアット	面向背後	上段防禦不能	50	
レッグラリアット	橫移動中	上	60	
ガード崩し	接近→➡	防禦不能		*36
ブラックボム	→↓↘☆	中	28	*37
レッグブレーカー	↓	下	21	
アローストレート	橫移動中	上	30	*38
ショルダータックル	→	中	[illegible]	
氣合い溜め（集氣）		特殊動作		*39

【抛投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊項目	攻擊力	備考
スイングDDT	接近		抛投技	35	
ブレンバスター	接近		抛投技	35	
アルゼンチンバックブリーカー	接近對手的左側或		抛投技	20,20	
ニークラッシャー	接近對手的右側或		抛投技	42	
ハーフボストンクラブ	由背後接近		抛投技	60	
コブラツイスト	由背後接近		抛投技	60	
ストレッチバスター	由背後接近←→		抛投技	75	
背中向きからの投げ掴み	面向背後或	或	抛投技		*40
DDT	接近↓↙↓↙		抛投技	55	
ツームストンパイルドライバー	接近↙↓→		抛投技	58	

*28：反擊時，攻擊力有變化，自第3發後可以防禦
*29：反擊命中時，騰空
*30：反擊命中時，躺倒
*31：攻擊力在搖桿前輸入時，是12,10。
*32：背向時，也可以發出
*33：アリキック反擊時，第1・2・3發分別出招。
*34：深蹲一擊時30
*35：可延緩　點點、連續技。
*36：16/60秒有利。
*37：反擊命中時，被打敗的一方彈起。
*38：反擊命中時，躺倒。
*39：第一發變成反擊處理。集氣發動中不能防禦。
*40：根據抓住對手的位置，改變拋投。投げ掴み後轉身

技名	指令（★：為搖桿著自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
ジャイアントスィング	接近→、↓、→		拋投技	70	*41
フランケンシュタイナー（拋投距離內）			拋投技	45	
[illegible]			拋投技	15+45	
フィギアフォーレッグロック	接近↙		拋投技	32	*42
ココナッツクラッシュ	接近↘		拋投技	30	
マッスルバスター	↓、←		拋投技	50	
ジャンピングパワーボム	對手蹲身中時接近↓或↓		下段拋投	45	
下段さばき	（或↓）或（或↓）		反擊技		*43
ドラゴンスクリュー	配合對手的攻擊←或←		[illegible]擊技		*44
回轉アキレス腱固	配合對手的攻擊←或←		反擊技		*45
アルティメット肩抱	↓或↙或→↓↘		防禦不能拋投技	5	*46
肩拋パンチ	肩抱後	或	拋投技	5,5,5,5,5	*47
腕拉[illegible]十字固	肩抱後		拋投技	25	*48
レイジウインド	腕拉者十字[illegible]中		拋投技	[illegible]	
膝十字固	肩抱後		拋投技	20	*49
カゼスペシャル	膝十字[illegible]中		拋投技	20,20	
ストラングルホールド	仰天擊[illegible]的對手下半身，或		擊倒拋投	28	
ジャイアントスイング	仰天擊倒的對手下半身，		擊倒拋投	15,15	
ゴールデンヘッドバット	仰天擊倒的對手下半身，		擊倒拋投	33	
フィギアフォーレッグロック	仰天擊倒的對手下半身↙		擊倒拋投	33	
轉がす	仰天擊倒的對手左側，或		擊倒拋投	0	*50
轉がす	仰天擊倒的對手右側，或		擊倒拋投	0	*51
逆[illegible]羽絞	俯趴擊倒的對手上半側，或		擊倒拋投	32	
ハーフボストンクラブ	俯趴擊倒的對手下半側，或		擊倒拋投	30	
キャメルクラッチ	俯趴擊倒的對手左側，或		擊倒拋投	35	
弓矢固	俯趴擊倒的對手右側，或		擊[illegible]拋投	37	
ロープ投げ	接近←		拋投技	8	
ロープ投げ～引き戻し	接近←		[illegible]投技	0	*52
ロープ投げ～投げ飛ばし	接近←		拋投技	8	*53
ロープ投げ～叩きつけ	接近←		拋投技	10	*54
ロープ投げ～後方取り	接近←		拋投技	0	*55
ジャガードライバー	接近↓、→		拋投技	[illegible]	*56
ボストンクラブ	ジャガードライバー中等待10/60秒後		拋投技	25	
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中		拋投技	30	
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンター命中時		拋投技	30	
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンター命中時↓		拋投技	60	

*41：因[illegible]，損傷減輕為 35
*42：被打敗的一方，以[illegible]變為反 4 的字固。（損傷值 26）
*43：[illegible]26/60 秒有[illegible]
*44：可取消的技法，被限定在右腳上
*45：可取消的技法，被限定在左腳上
*46：以[illegible]拆解（什麼也不能做）
*47：在肩抱後，[illegible]
*48：從出 3 發拳之後，[illegible]可換招。只有保羅、仁、尼娜、金[illegible]而已。利用[illegible]出反擊技（損傷[illegible]）
*49：從出 3 發拳之後，也可換招。只有尼娜，金克以[illegible]出反擊技（損傷[illegible]）。
*50 ～ 51：對手俯趴。
*52：[illegible]的時機在ロープ投げ的 1/60 秒～ 16/60 秒之間。
*53：[illegible]的時機在ロープ投げ的 1/60 秒～ 16/60 秒之間
*54：[illegible]的時機在ロープ投げ的 1/60 秒～ 16/60 秒之間。
*55：[illegible]的時機在ロープ投げ的 59/60 秒～ 63/60 秒之間
*56：[illegible]投途中，以[illegible]閃避

技名	指令（★：為搖桿著自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
スタンディング・アキレスホールド	接近對手→		拋投技	30	
インディアンデスロック	スタンディグアキレスホール中		拋投技	30	*57
ロメロスペシャル	インディアンデスロ…中		拋投技	50	
S.T.F	スタンディグアキレスホール中		拋投技	35	*58
スコーピオンデスロック	スタンディグアキレスホール中		拋投技	40	*59
アームブリーカー	接近對手→		拋投技	[illegible]	
トリプル・アームブリーカ	アームブリーカー中		拋投技	10,15	
カワス落し	アームブリーカー中		拋投技	20	
ストランクル・ホールド	カワス落し中		拋投技	25	
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中		拋投技	25	
ドラゴン・スリーパー	チキンウインク中		拋投技	30	
ローリング・クレイドル	チキンウイング中		拋投技	75	*60
キャノンボールバスター	橫移動中	左側 右側	拋投技	18	*61

ワンダフルメキシカン連打流程圖表

A→ 閃避
B→ 閃避

↓

2. バックドロップ

A的情形閃避
B的情形閃避

↓

3. ジャーマンスープレックス

A的情形閃避
B的情形閃避

↓

4. パワーボム

無[illegible]

↓

5. ジャイアントスイング

A的情形閃避
B的情形閃避

5. マッスルバスター

閃避

*57 被打的一方，利用自技法中閃避，合計損傷10

*58 被打的一方，利用自技法中閃避，合計損傷10

*59 被打的一方，利用自技法中閃避，合計損傷10

*60 損傷，分別爲1,1,2,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4。

*61 ：一從正面抓住時，發動リバースゴリスペシャルホム

■ベルウッドスペシャル連打流程圖表

1. リバースゴリースペシャルボム — 對付站中的對手 | 閃避

1. しゃがみゴリー — 對付蹲身中的對手 對手蹲身中 | 閃避

→ **2. キャノンボールバスター** — 無閃避

→ **3. マンハッタンドロップ** — 閃避 → **4. ドクターボム** — 無閃避 → **5. マッスルバスター** — 閃避 / **5. ジャイアントスイング** — 閃避

→ **3. パワーボム** — 閃避 → **4. マッスルバスター** — 閃避 / **4. ジャイアントスイング** — 閃避

【10連打】……COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類										中
攻擊力										23

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆		☆			☆	
攻擊種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻擊力	6	15	10	6	6	5	5	5	7	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力						☆			☆	
攻擊種類					上	中	下	下	下	拋技
攻擊力					8	10	5	5	6	30

☆表示防禦點

●佛列斯特・洛
FOREST LAW

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	5	
クロスストレート		上	12	
サイドハイキック		上	18	
ハイキック		上	16	
リードジャブ	→	上	8	
クロスストレート	→	上	12	
サイドハイキック	→	上	17	
ハイキック	→	上	17	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	7	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
ドラゴンロー	蹲身途中	下	8	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中	中	15	
トルネードキック	站立起身途中	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	12	
ステップインアッパー		中	10	
ショートアッパー		中	12	
ステップインミドルキック		中	21	
フロントキック		中	15	
ドラゴンバックブロー	背向對手（或）	上	15	
スピンキック	背向對手（或）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手↓（或↓）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓（或↓）	下	12	

【固有技】

技名	指令（★：為搖桿需自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワンツーパンチ		上・上	5,12	*26
ステップインミドルキック		中	21	
サマーソルトキック（大跳躍）	⬇1（或 或 ）	中	上28・後25・前3	
サマーソルトキック（小跳躍）	⬆（或⬉或⬈）	中	上22・後15・前25	*27
スピンキックコンボ		上・上・上	16,12,12	
左連拳		上・上・上・上・上	10,5,5,5,5	*28
ドラゴンナックル連打	➡	上・中・上	12,6,6	*29

*26：搖桿向前攻擊力為6・12

*27：藉由輸入 ，以接續作サマーソルトキック（中段30）

*28：左連拳接續ドラゴンナックルコンボ。

*29：第2・3發 [illegible]。

技名	指令（★：為搖桿需自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ドラゴンナックルコンボ		上・上	12,10	
サマーソルトドロップ	⬇⬆（或⬉或⬈）	中	30	*30
ドラゴンロー	蹲身	下	8	*31
三連ハイキック		上・上・上	18,10,10	
フェイントミドルキック	3連發ハイキック途中➡	中	15	
スライディング	蹲身狀態後按⬊⬇⬊	下	17	
ドラゴンサマー		上・中	16,30	
ドラゴンスラッシュ	→→→	中（防禦後 [illegible]）	30	
ドラゴンファング	（以 取消）	ガード不能	100	
シットスピンキックサマー	蹲身狀態後按	下・中	12,21	
ドラゴンローレフトサマー	⬇	下・中	7,21	
フロントキックレフトサマー	站立起身	中・中	12,21	
ハイキックライトサマー		上・中	18,21	
シットストレフトサマー	⬇（或⬇）	下・中	8(10),21	
ドラゴンブレス	⬇	下・上・上・上・中	8,10,10,10,21	*30
ジャンプサイドキックライトサマー	⬆（或 或 ）	上・中	25,25	
クイックサマーソルトキック		中	25	
ダブルサマーソルトキック	或⬆	中・中	25,21(25,25)	
ドラゴンテイル		下	25	
ローキックレフトサマー	蹲身狀態後按	下・中	7,21	
サイドキックライトサマー	站立起身途中	上・中	28,25	
ドラゴンラッシュ	←	中・下・中	12,8,22	*33
目突き	集氣後	上	10	
スラストロー	集氣後	上・下	10,7	
オーバーヘッドキック	⬇	中	25,27	*34
エルボードラゴンウイップ1發あ		中	15	
エルボードラゴンウイップ		中・中	15,25	*35
寸勁	→	中	40	
サマーソルトフェイク	⬇1（或 或 ）	中	25	

【跳躍攻擊】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ドラゴンバックフ[illegible]	面朝背[illegible]或	上	15	*40
フェイク	↓1（或 或 ）	特殊動作		
ドラゴンストーム	←	中・中・中	12,12,15	*36
フェイクステップ	━ 或←	返擊技		*37
フェイクステップフロ	フェイクステップ中	中	43	
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後	上	12	*38
トラップレフトフロー	フェイクステップ成功後	上	12	
トラップレフトブローキック	フェイクステップ[illegible]功後	下	15	
トラップレフトサイトキック	フェイクス[illegible]ップ成功後	中	22	
氣合い溜め（[illegible]）		特殊動作		*39
ダブルドラゴン	橫移動中	中・上	16,22	

*30：命中[illegible]的對手・20
*31：ドラゴンロ　接續 3 連ハイキック
*32：[illegible]下段ハイキック 1～3 中途也可サマ・ソルトキック。
*33：ドラゴンラッシュ的動作
*34：持續輸入↓・躺臥
*35：從[illegible]反轉出招オーバーヘットキック。
*36：第 2、3 發延緩。
*37：洛專用上中段[illegible]返。
*38：命中的話，對手變成背向。
*39：第一發變成[illegible]處理，[illegible]氣發動中不能防禦。

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊判定	攻擊力	備考
ジャッキアップ	接近		拋投技	30	
レイジドラゴン	接近		拋投技	7,23	
折檻キック	接近對手的左側或		拋投技	40	
ドラゴンンスタンプ	接近對手的右側或		拋投技	42	
ドラゴンバイツ	從背後接近或		拋投技	[illegible]	
背中向きからの投げ[illegible]み	面向背後或	或	拋投技		*41
折檻パンチ	接近↘		拋投技	30	
ドラゴンフォール	接近↘		拋投技	35	
ドラゴン[illegible]	接近━→		拋投技	[illegible]	
ドラゴンダイブ	→		拋投技	30	
上・中段さばき	━（或━ ）		返擊技		*42
下段さばき	↙（或↓）或↙（或↓）		返擊技		*43

*40：命中的話，對手變成背向
*41：根據抓住對手的位置，改變拋投，投げ[illegible]み後轉身
*42：一作功，7/60 秒有利
*43：一成功，26/60 秒有利

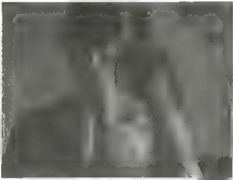
【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆		☆				
攻擊種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻擊力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆		↓		☆		
攻擊種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻擊力		6	6	8	6	6	6	8	7	38

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力								☆		
攻擊種類								下		
攻擊力								7		

☆記號表示防禦重點
＊往下分岐時，[
＊＊往上分岐時，



↑由於其他道場的陰謀，被法明的老師貝克轟擊道場的父親，他的表情充滿著對貝克的憤怒。（PS版『2』OP）



↑「The King of Iron Fist Tournament 2」結束，與修行同伴保羅練習的格鬥，看到技法練習失敗而保羅，十分驚訝！（PS版『2』ED）



●雷武龍 LEI WULONG

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿著自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	5	
クロスストレート		上	12	
前蹴し蹴り		上	28	
ハイキック		上	16	
リードジャブ	→	上	[illegible]	
クロスストレート	→	上	12	
前廻し蹴り	→	上	30	
ハイキック	→	上	17	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	[illegible]	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
サイドローキック	蹲身途中	下	[illegible]	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中	中	15	
フロントキック	站立起身途中	中	25	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	20	
ステップインアッパー		中	10	
ショートアッパー	↘	中	12	
サイドキック		中	15	
フロントキック	↘	中	15	
背身打	背向對身	上	12	
背身崩壁	背向對身	中	[illegible]	
スピンキック	背向對身	上	25	
背身腿	背向對身	中	15	
背身下掃打	背向對身↓	下	8	

*27：第一發扭縮時的攻擊力15.21
*28：轉身
*29、30：第1發之後，輸入↓或↑成蛇架勢。
*31：轉身
*32～33：以↑3次提握，跳倒時候，輸入↓躺臥
*34～35：第2發可延縮，此時第一發的攻擊力[illegible]
*36：轉身
*37：第3、4發可延縮
*38：第3發開始，可延縮。
*39：防禦破壞技（但持續防禦時，不能命中），是只有對手站立防禦時，可使用的技法。
*40：接續鳳凰旋風腿。
*41：變成俯臥。
*42：變成仰臥，在中，以後掃燕舞。

【固有技】

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
寝る	↓ 或	特殊動作		
跳弓腳	躺在對手頭側狀態	中	20	
跳ね起き	睡在對手腳側狀態	中	20	
仰寢後掃燕剪	睡在對手頭側狀態	下、上	7,21	*27
面向背後	← 或	特殊動作		
背身打	面向背後	上	12	
背身下掃打	面向背後↓ 或	下	8	
背身崩壁	面向背後	中	20	
背身腿	面向背後	中	15	
背刃落	面向背後	中、中、中	15,15,15	*28
背身後掃燕剪	面向背後↓ 或	下、上	10,35	*29
後掃燕剪		下、上	10,25	*30
轉身連拳		上、上	18,18	*31
旋風連腳		中	30	*32
旋風連腳	→ 或	中	30	*33
龍擊下段腳	→☆	中、中、中、中、下	10,8,8,8,15	*34
龍擊中段腳		中、中、中、中、中	10,8,8,8,15	*35
狼牙搖震擊	→☆	中、中、中、上、中	15,12,5,17,20	
狼牙虎蹲山	→☆ ↓	中、中、中、上、下	15,12,5,17,10	
搖震擊	→☆	上、中	35,20	
虎蹲山	↓	上、下	35,10	
虛環腳		上、下	28,20	*36
雷光下段腳	→	上、中、中、下	35,12,12,8,15	*37
雷光中段腳	→	上、中、中、中	35,12,12,8,15	*38
弧流腿		中	25	
綜爪牙	→☆	上、上、中、中	3 發■ 25 4 發め 30	*39
妃睡鳥	←	特殊動作		
鳳凰旋風腳	妃睡鳥中	防禦不能	90	
鷹爪連腳	妃睡鳥中	中、中、中、中	15,15,15,15	*40
伏寢弧流腿	伏在對手腳側再接	中	18	*41
伏寢掃腿	伏在對手腳側再接	下	18	*42
仰天轉俯趴	仰面睡↓	特殊動作		*43
俯趴轉仰天	趴著睡接	特殊動作		*44
雷光跳腳	→→→	中	30	*45
伏寢滑	趴伏在對手的頭邊接	下	15	*46
卷譬連腳	（8/60 秒）	下、下、中	7,7,35	*47
燕尾落	或	中	15	
背身燕尾落	面向背後 或	中	15	
前掃	←	中	30	
醉步	→或配合對手的攻擊→或←	返擊技		*48
俯趴躺臥	↓	特殊動作		*49
醉步腿	醉步中	下	15	
醉爆擊	醉步中	中	25	
轉身崩壁		中	18,20	

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
氣合い溜め（集氣）		特殊動作		
龍聲第1發～蛇式	→☆後↑或↓	中		
龍聲第2發～龍式	→☆後↑或↓	中・中		
龍聲第3發～豹式	→☆後↑或↓	中・中・中		
龍聲第4發～虎式	→☆後↑或↓	中・中・中・中		
龍聲中段腳～鶴式	→☆後↑或↓	中・中・中・中・中		
雷光中段腳～鶴式	→☆後↑或↓	上・中・中・中・中		
五形拳 蛇式	橫移動中或→	特殊架勢		*51
蛇突連擊	蛇式中	下	15,10,15	*52
蛇武	蛇式中	上	13,10,8,6,5,5	*53
卷撃腳	蛇式中	中	21	
蛇尾	蛇式中	下	11	
五形拳 龍式	蛇式中↑或龍聲第2發↑或↓	特殊架勢		*54
龍砲	龍式中	中	20	*55
龍牙	龍式中	中	25	*56
龍尾	龍式中	上	28	
龍牙連擊	龍式中	上・中・中・上	15,12,5,17	
龍式～狼牙搖擺擊	龍式中	上・中・中・上・下	15,12,5,17,20	
龍式～狼牙虎蹲山	龍式中	上・中・中・上・中	15,12,5,17,10	
五形拳 豹式	蛇式中↓或龍聲第3發↑或↓	特殊架勢		*57
豹手	豹式中	中	25	*58
豹雙爪	豹式中	下・上	16,20	
豹掃腿	豹式中	下	18	*59
豹式～雷光中段腳	豹式中	上・中・中・中・中	26,12,12,8,15	
豹式～雷光下段腳	豹式中	上・中・中・中・下	26,12,12,8,15	
五形拳 虎式	龍式中↑或龍聲第4發↑或↓	特殊架勢		
西虎爪	虎式中	中	25	
東虎爪	虎式中	中	26	
虎掃腿	虎式中	下	20	
虎旋腳	虎式中	上	32	
虎旋腳～龍聲中段腳	虎式中	上・中・中・中・中・中	32,10,8,8,8,15	*60
虎旋腳～龍聲下段腳	虎式中	上・中・中・中・中・下	32,10,8,8,8,15	*61
五形拳 鶴式	豹式中↓或龍聲中段腳後↑或↓雷光中段腳後↑或↓	特殊架勢		
鶴爪	鶴式中	下	20	
跳鶴連擊	鶴式中	中・下・中・中	21,10,10,15	*62
鶴頂	鶴式中	中	27	
鶴翼	鶴式中	上	30	

*43：變成俯趴
*44：變成仰天
*45：防禦後倒地
*46：變成仰天
*47：變成俯趴
*48：[illegible]用上中段拳護身
*49：對手足俯趴睡覺
*50：第[illegible]發變成[illegible]處理　集氣發動中不能防禦
*51：在龍架勢中↓，或豹架勢中↑，或虎架勢中↑或鶴架勢中↓，也可出招
*52：在第1、2發停止，持續輸入→↑成為豹架勢，第3發可延遲
*53：在連打途中停止，持續輸入→，轉換成蛇架構。
*54：在虎架構中，也可用↓出招。
*55～56：持續輸入→，轉換成虎架構。
*57：在鶴架構中，也可用↑出招
*58：一被防禦，在綜爪牙第2發衍生。
*59：[illegible]
*60～61：第3發可延遲，此時[illegible]發的攻擊力8。
*62：第2、3、4發可延遲。

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
[illegible]	接近●	●	拋投技	30	
衿締め	接近●●	●●	拋投技	30	
回身倒	接近對手的左側●或●	●	拋投技	40	
閃光亂舞腳	接近對手的右側●●或●●	●●	拋投技	5,10,25	
[illegible]	從背後接近●或●		拋投技	50	
背中向きからの投げ掴み	面朝背●●或●●	●●或●●	拋投技		*63
[illegible]い倒し	接近→●●	●●	拋投技	33	
倒落樹	↗●●	●●	拋投技	35	
[illegible]	[illegible]式●或[illegible]式●	●	拋投技	33	*64
下段さばき	↙（或↓）●●或↙（或↓）●●		返擊技		*65

【10連打】 COMMAND LIST

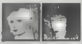
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力									☆●●	●●
攻擊種類									下	上
攻擊力									7	35

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	●●	●●	☆●●	◆●	●●	●●	☆●●	●●	☆●●	●●
攻擊種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻擊力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					●●	☆●●	●●	●●	●●	
攻擊種類					中	中	下	下	中	
攻擊力					9	10	11	12	21	

☆記號表示防禦點。

*63　根據抓住對手的位置，改變拋投〔投げ[illegible]み後[illegible]身〕
*64　延長到[illegible]225/60秒，變成醉步。
*65　[illegible]成功，26/60秒有利。



●尼娜/安娜
NINA/ANNA

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ	[illegible]	上	4	
クロスストレート	[illegible]	上	10	
サイドハイキック	[illegible]	上	25	
ハイキック	[illegible]	上	[illegible]	
リードジャブ	→[illegible]	上	[illegible]	
クロスストレート	→[illegible]	上	[illegible]	
サイドハイキック	→[illegible]	上	25	
ハイキック	→[illegible]	上	16	
シットジャブ	蹲身狀態[illegible]	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身狀態[illegible]	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態[illegible]	下	12	
ローキック	蹲身狀態[illegible]	下	10	
シットジャブ	蹲身途中[illegible]	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中[illegible]	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中[illegible]	下	12	
ローキック	蹲身途中[illegible]	下	7	
アッパーカット	站立蹲身途中[illegible]	中	12	
ライジングアッパー	站立蹲身途中[illegible]	中	15	
トルネードキック	站立蹲身途中[illegible]	上	25	
トゥースマッシュ	站立蹲身途中[illegible]	中	15	
ステップインアッパー	[illegible]	中	10	
ショートアッパー	[illegible]	中	12	
サイドキック	[illegible]	中	10	
フロントキック	[illegible]	中	15	
スピンナックルジャブ	背向對手[illegible]（or [illegible]）	上	15	
スピンキック	面向對手[illegible]（or [illegible]）	上	25	
シットスピンナックル	面向對手[illegible]（or [illegible]）	下	10	
シットスピンキック	面向對手[illegible]（or [illegible]）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿者自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワンツ・パンチ	[illegible]	上・上	4,10	*26
雙掌膝	→[illegible]或→→[illegible]或站立途中[illegible]	中	20(30)20	*27
トリプルスマッシュ	[illegible]	上（中）・上・上	4,10(15),15	*28
ダブルスマッシュ	[illegible]	上・上	10,15	
PK コンボ	[illegible]	上・上	10,20	
PDK コンボ	[illegible]↓[illegible]	上・下	10,10	
ニールキック	[illegible]→[illegible]或[illegible]	中	20	*29
フラッシュコンボ	[illegible]	中・上・上	10,10,6	
ラビッドキックコンボ	[illegible]	中・上・上・上	10,6,8,15	
アッパーストレート	[illegible]	中・上	10,15	*30
ハンティングキックコンボ	[illegible]	上・下・上	20,10,14	
レイブキック	[illegible]☆[illegible]或從蹲身狀態按[illegible]☆[illegible]	特殊中段、中	5,10	

*26：以[illegible]レフトハイキック接續・在搖桿前輸入時，攻擊力5・10・

*27：漂亮一擊時的攻擊力是 30(45)30

*28：以[illegible]發動的場合，第2發的攻擊力是 15

*29：漂亮一擊時 30，防禦到不命中時，損傷是 5

*30：最後用[illegible]，衍生爲トリプルスマッシュ

*31：在對手站立狀態命中時，衍生成擊技

*32～34：以[illegible]發動的場合，第2擊的攻擊力變成 5。

*35：連續雙掌的變化。

*36：漂亮一擊時的攻擊力是 30。



技名	指令（★：…）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ホーンネィタ	[illegible]	中	20	*31
ハンティングスウン	[illegible]（↑↑取消）	防禦不能	95	
レフトハイ&ライトハイキック	[illegible]	上・上	25,15	
シットスピン&ライトハイキック	↓[illegible]☆[illegible]或↑[illegible]☆[illegible]	下・上	12,15	
ジェイルクラッシュ	[illegible]（↘[illegible]）[illegible]↓[illegible]	上（中）・上・下・上	4,10(15),10,15	*32
セメタリークラッシュ	[illegible]（↘[illegible]）[illegible]↓[illegible]	上（中）・上・下・中	4,10(15),10,10	*33
連擊[illegible]崔破	[illegible]（↘[illegible]）[illegible]→[illegible]	上（中）・上・上・上・中	4,10(15),6,6,20	*34
連擊雙[illegible]破	[illegible]（↘[illegible]）[illegible]→[illegible]	上（中）・上・中	4,10(15),20	*35
レッグブレイクコンボ	↓（或↑）[illegible]↓[illegible]	下・下	12,7	
ディバインキャノン	↓↙[illegible]	中	25	
スライサー	[illegible]	下	10	
ディバインキャノンコンボ	↙[illegible]	下・中	10,25	
サイ[illegible]ステップスタッフ	[illegible]	中	20	*36
スハイクコンボ&ライトハイキック	[illegible]	上・下・上	25,10,15	
スパイコンボ&ライトアッパー	[illegible]	上・下・中	25,10,10	
スパイクコンボ[illegible]ライトローキック	[illegible]↓[illegible]	上・下・下	25,10,7	
クリークアタックコンボ	[illegible]	中・上・上・下	10,12,6,8	*37
クリークアタック&レフトローキック	[illegible]↓[illegible]	中・上・下	10,12,10	*38
クリークアタック&レフトハイキック	[illegible]	中・上・上	10,12,20	*39
クリークアタック&ライトハイキック	[illegible]	中・上・上	10,12,15	*40
シェイクショット	橫移動中[illegible]	中	15	*41
リフトショット	橫移動中[illegible]	中	15	*42
ラビッドコンホ&レフトローキック	[illegible]	中・上・上・下	10,6,8,10	
ラビッドコンボ&雙掌破	[illegible]→[illegible]	中・上・上・上・上・中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンボ&ライトアッパー	[illegible]	上・下・中	15,15,10	*43
ジャミングコンボ&ライトローキック	[illegible]↓[illegible]	上・下・下	15,15,7	*44
ジャミングコンホ&ライトハイキック	[illegible]	上・下・上	15,15,15	*45
ランディングキック&ライトアッパー	[illegible]☆↓[illegible]	下・中	25,10	
ランディングキック&レフトミドルキック	[illegible]☆↓[illegible]	下・中	25,15	
ランディングキック&ライトハイキック	[illegible]☆↓[illegible]	下・上	25,15	
レフトミドル&ライトハイキック	[illegible]	中・上	10,15	
フローズンキック	↓（或↑）[illegible]	特殊中段・中	8(10),15	
スパークコンホ	[illegible]（[illegible]）[illegible]	上（中）・上・上・下	4,10(15),6,8	*46
ライトローキック&バックスピンチョップ	↓（或↑）[illegible]	下・上	10(7),10	*47
ライトハイキック&レフトスピンローキック	[illegible]	上・下	15,15	*48
レフトスピンローキック&ライトアッパー	↓（或[illegible]）[illegible]	下・中	12,10	
PDK コンボ & ライトアッパー	[illegible]↓[illegible]	上・下・中	10,10,10	
PDK コンボ & ライトハイキック	[illegible]↓[illegible]	上・下・上	10,10,15	
キリングブレード	←[illegible]	上	15	

*37～39：在[illegible]中，以↑或↓做橫移動。
*40：可延樣，在[illegible]無法，以↑或↓做橫移動。
*41：從中記號的橫移動出招。
*42：從中記號的橫移動出招，攻擊命中時騰空
*43：搖桿向前輸入時，16，15，[illegible]
*44：搖桿向前輸入時，16，15，7。
*45：搖桿向前輸入時是 16，15，15。
*46：以[illegible]移動的場合，第 2 擊的攻擊力變成 15。
*47：可延緩。在バックスピンチョップ，以↑或↓，取消チョップ做橫移動。
*48：在搖桿向前輸入時是 16，15。

技名	指令（★：為搖桿需自動歸位）	攻擊判定、種類	攻擊力	備考
アサルトコンボ	[illegible]	中上上中	18,10,6,20	
鯉斬り	→↓↘[illegible]	中	24	
エンフェスヒール	對手擊倒中↓或[illegible]	擊倒攻擊	20	*49
ファールキック	→→[illegible]或↓↘→[illegible]	中	25	
レッグスウィープ	↓[illegible]	下	18	
ヒンタ	←[illegible]	上	15	
往復ヒンタ	[illegible]	上・上	15,18	*50
水面刈り	橫移動中[illegible]	下	10	
鯉突き	→→[illegible]	上	21	
螺速突き	→→[illegible]	上	15	*51
ヘルフハント	[illegible]	中	[illegible]	
首刈り打ち	→→[illegible]	上	20	*52
螺旋擊破	橫移動中[illegible]	中	20	*53
デビルキッス	↓→↗[illegible]	上段防禦不能	0	*54
気合い溜め（集氣）	[illegible]	特殊動作		*55

【拋投技】

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿需自動歸位）	閃避	攻擊判定	攻擊力	備考
方投	接近[illegible]	[illegible]	拋投技	30	
居反	接近[illegible]	[illegible]	拋投技	30	
反肘落	接近[illegible]	[illegible]	拋投技	35	
居肘し腕固	居反肘落し中[illegible]		拋投技	10	
逆角絞	接近對手的左側[illegible]或[illegible]	[illegible]	拋投技	40	
引き回	接近手的右側[illegible]或[illegible]	[illegible]	拋投技	38	
背中向きからの投げ掴み	面朝背[illegible]或[illegible]	[illegible]或[illegible]	拋投技		*56
飛びつき前方逆三角絞め	從後接近[illegible]或[illegible]		拋投技	60	
返擊投	配合對手的攻[illegible]或[illegible]		反擊技		
下段さばき	（或↓）[illegible]或↙（或↓）[illegible]		反		*57
抱え込み肘打	接近↘[illegible]	[illegible]	拋投技	50	
首刈り投	接近↙[illegible]	[illegible]	拋投技	40	
掌握	接近↓→[illegible]	[illegible]	拋投技	15	
首刈十字固	掌中[illegible]	[illegible]	拋投技	30	*58
立逆腕固	掌握中[illegible]	[illegible]	拋投技	20	*59
裏門羽絞	立逆腕固中[illegible]	[illegible]	拋投技	25	*60
逆腕固	立逆腕固中[illegible]	[illegible]	拋投技	25	*61
腕挫腹固	掌握中[illegible]	[illegible]	投技	15,15	*62

*49 ：不踩住時，攻擊力10

*50 ：只有第2發命中時，變成橫向。

*51 ：範圍比鯉突き，對手在轉身前進中採中段攻擊。

*52 ：一命中，變成對手橫向

*53 ：連續命中時30

*54 ：命中時，對手踉蹌。

*55 ：第一發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦。

*56 ：根據抓住對手的位置，攻擊。投げ掴み後轉身。

*57 ：一成功，26/60秒有利

*58～59 ：被閃避，對自己的損傷是5。

*60～61 ：一被閃避，對自己的損傷是20。

*62～64 ：被閃避，對自己的損傷是5。

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
首捻腕固	腕挫腋固中		抛投技	35	*63
股裂き腕十字固	腕挫腋固中		抛投技	45	*64
蟹挟み	接近		抛投技	15	
アキレス腱固	蟹挟み中		抛投技	20	*65
飛びつきアキレス腱固			抛投技	20,20	*66
膝十字固	アキレス腱固中		抛投技	35	
回転アキレス腱固	アキレス腱固中		抛投技	45	
前転腕十字固	蟹挟み中		抛投技	35	*67
失脚	接近		抛投技	15	
万歳固	失脚中		抛投技	28	
股裂き腕十字固	万歳固中		抛投技	45	
首捻顔固	万歳固中		抛投技	■	
立逆腕固	失脚中		抛投技	20	
裏閂羽絞	立逆腕固中		抛投技	■	*68
捻逆腕固	立逆腕固中		抛投技	25	*69

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類	上	上							下	中
攻擊力	15	15							5	25

＊也可

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力			☆	☆	☆	☆				
攻擊種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻擊力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力					☆	☆			☆	
攻擊種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻擊力	10＊＊	15			9	9	5	6	5	25

：記號表示防禦點　　＊＊站立途中，的場合，攻擊力是12

*65　－被閃避，對自己的損傷是18

*66　可換招成在膝十字或回轉アキレス腱固可移動　－被閃避，對自己的損傷是18

*67　被閃避，自己損傷 ■

*68、69　－被閃避，對自己損傷是20

●安迪／泰卡 EDDY/TIGER

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	6	
クロスストレート		上	12	
前蹴り		中	25	
ハイキック		上	16	
リードジャブ	→	上	6	
フック	→	上	8	
エスパ・ター逆立	→	中	25	
アウ・バチッド	→	中	20	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
ロースピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	5	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
ロースピンキック	蹲身途中	下	12	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立蹲身途中	中	12	
ライジングアッパー	站立蹲身途中	中	15	
ラートシュタール	站立蹲身途中	上	25	
メイオシュタール	站立蹲身途中	中	20	
肘打ち		中	10	
コトヴェラダ	↘	中	15	
カファンヨトー逆立		中	[illegible]	
シャパ・パイシャ	↘	下	12	
スピンナックルジャブ	背向對手（或）	上	15	
スピンキック	背向對手（或）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手↓（或↓）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓（或↓）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿嘗自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワンツーパンチ	[illegible]	上・上	6,15	
デコーバン	↙[illegible]	上	15	*26
デコーバン～逆立ち	[illegible]	上・中	15,12	
トロッカ・エ・ピィアオ	[illegible]	下・下	10,10	*27
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	[illegible]←	下・下	10,10	

*26：以[illegible]連續，可出招，第二發以後，上段的攻擊力是 30

*27：搖桿歸位坐下

技名	指令（★：為搖桿嘗自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	[illegible]	下・下・下	10,10,15,15	*28
カベイリンニャ	→→[illegible]	中	30	
レウォルサオ	[illegible]	中	25	
アウ・バチッド	→[illegible]	中	20	
アウ・バチッド～逆立ち	→[illegible]←	中	20	
アウ・バチッド～トロッカ・エ・ピィアオ	→[illegible]	中・下・下	20,10,13	
ハスティラ・エ・シハタ	[illegible]	下・中	12,25	
バイア	↙[illegible]	下・下	12,15	*29
コンビナソ・バイア	[illegible]	下・下・下	12,15,15	*30
バイア・サベサダス	↙[illegible]	下・下・中	12,12,15	
バイア～マカコ・エンベ	[illegible]	下・上	12,15	*31
ハスティラテラオ・トロッカ	↙[illegible]☆[illegible]	下・中	12,13	
シャバ・シラトリャ	↑或[illegible]	中	28	
マカコ・エンベ	←[illegible]	上	15	
マカコ・エンベ～ハスティラ・エ・シハタ	[illegible]	上・下・中	15,12,25	*32
コンビナソ・マカコ・エンベ（マカコ・エンベ～[illegible]～ハク[illegible]）	←[illegible]	上・中・中	15,12,25,20	*33
コンビナソ・フラコン	[illegible]	上・上・中	8,10,20	
シャバ・バイシャ	↘[illegible]	下	12	
マカコ・テ・ラト	[illegible]	中	25	*34
スイ・シジュ	↑（或↗）[illegible]	中	20	
スイ・シジュ～座り	↑（或↗）[illegible]（或↓）	中	20	
エスパーダ～逆立ち	→[illegible]	中	25	
ペンリン	[illegible]	中	20	
ジラール	→→[illegible]	特殊動作		
ジラール～しゃがみ	→→[illegible]↓	特殊動作		
ジラール～ハイシャシュタール	→→[illegible]	下	20	
ジラール～ア・ウトシュタール	→→[illegible]	上	35	
ベンリン・プラグ	→→[illegible]	中	30	
ベンリン・プラグ～座り	→→[illegible]↓	中	30	
ベンリン・プラグ～逆立ち	→→[illegible]←	中	30	
レウェルサオ・シラトリャ	[illegible]	中・中	16,28	
ビリバ	↘[illegible]	中	20	

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
どらハキャンセル	●●↓			
ガファンヨト～逆立	●●	中	15	
ガファンヨト～座	●↓或↙	中	15	
コトヴェラダ	●●	中	15	
メイオシュタール	站立起身●	中	20	
ラートシュタール	站立起身●●	上	25	
フマーサ	●●	防禦不能	40,40	*35

*28：在トロッカ・エ・ピィアオ中・コンビナリ・ハイア等，能以後追加

*29：以●●←成倒立

*30：以●●●←成倒立

*31：接續マカコ・エンベ衍生技

*32～33：マカコ・エンベ的衍生技。

*34：以●●←倒立

*35：以●←來取消。

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
気合い溜め（集氣）	●●	特殊動作		*36
しゃがみ～逆立ち	蹲身狀態按●●	特殊動作		
サベサタス	蹲身狀態按●●	中	25	
ドゥブロ	蹲身中或站立途中●●	中	20	
トゥブロ～逆立ち	蹲身狀態●●←或站立途中●●←	中	20	
ドゥブロ～座り	蹲身中或站立途中●●中↓	中	20	
座り～メイオシュタール	座中●	中	10	
座り～サベサダス	座中●●	下	20	
トゥフィオン	座中●●	中	12	
アヴァランシ	座中●●	中	25	
アヴァランシ・キャンセルキック	座中●●●	中・中	15	
コンビナソ・アヴァランシ	座中●●●●	中	10,25	
トロッカ・エ・アクカール	座中●●●		20	
座り～アーヴシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ	座中●●●●●●	下・下	12,10,10	
座り～下段蹴り～シラトリャ	座中●☆●	下・中	7,28	

【ジンガ之後出的技法】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ジンガ（橫移動）	●●	橫移動		*37
ジンガ（橫移動）	↑●●	橫移動		*38
アルマーダ・ブラダ	橫移動（或ジンガ）中↑●	中	25	
アルマーダ・ブラダ～座り	橫移動（或ジンガ）中↑●●↓	中	25	
アルマーダ・ブラダ～ビリハ	橫移動（或ジンガ）中↑●●	中・中	25,20	
アルマーダ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール	橫移動（或ジンガ）中↑●●↓●●	中・下	25,15	
ラテラオ・トロッカ	橫移動（或ジンガ）中●	中	15	
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	橫移動（或ジンガ）中●●←	中	■	*39
バイシャ・トロッカ	橫移動（或ジンガ）中●	下	15	
バイシャ・トロッカ～逆立ち	橫移動（或ジンガ）中●●←	下	15	
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	橫移動（或ジンガ）中●●←	中	15	
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	橫移動（或ジンガ）中●●☆●●	下・下	15,15	
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	橫移動（或ジンガ）中●●●	下・上	12,20	
コンビナソ・ウーニャ	橫移動（或ジンガ）中●●	上	12,15	

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
コンヒナソ・シンリール	橫移動（或ジンガ）中	上、中	12,20	*40
コンヒナソ・ケーニャ～エスケルダシュタール	橫移動（或ジンガ）中☆	上、上、中	12,15,13	
ファイスカ	橫移動（或ジンガ）中	上、中	6,6	
ファイスカ～しゃがみ	橫移動（或ジンガ）中↓	上、中	6,6	
スペシャル・コンヒナソ・ヨトーリ	橫移動（或ジンガ）中	上、中、中、中、中	6,6,30,18,20	
トロバオン	橫移動（或ジンガ）中	上	50	
アカクール・ケイショ	橫移動（或ジンガ）中	中	18	

*36　第一發變成擊處理，集氣發動中不能防禦。

*37　向裡面移動。

*38　向跟前氣移動。

*39　命中或防禦時，變成倒立～低姿勢的狀態

*40　左拳的第一發，輸入。

【倒立之後出的技法】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
倒立	→	特殊架式		*41
倒立～後轉蹲身架式	倒立中←	特殊動作		
倒立～前轉蹲身架式	倒立中↘	特殊動作		
倒立～前進	倒立中→	特殊移動		
倒立～前轉～倒立	倒立中→	特殊動作		
倒立～低い姿勢	倒立中↓	特殊動作		
倒立橫避け～奧	倒立中↑	特殊動作		
倒立橫避け～手前	倒立中↓	特殊動作		
倒立橫避け～下段キック	倒立中↑或倒立中↓	下	25	
パラフーソ	倒立中	特殊中段	12,12	
倒立～パラフーソ～トロッカ・エ・ヒィアオ	倒立中	特殊中段、下	12,12,10,10	
倒立～トロッカ・エ・ヒィアオ	倒立中	下・下	10,13	
倒立～トロッカ・エ・ヒィアオ～倒立	倒立中←	下・下	10,13	
倒立～テーハシュタール	倒立中	下	15	
倒立～テーハシュタール～フェイント～倒立	倒立中→	特殊動作		
ヴカオン	倒立中↓	中	25	
倒立～レフトパンチ	倒立中	中	[illegible]	
倒立～ライトパンチ	倒立中	中	[illegible]	
倒立～ライトパンチ～パイシャ・トロッカ～倒立	倒立中←	中・下	10,12	
倒立～パイシャ・トロッカ～ローシュタール	倒立中	中・下・下	10,12,25	
倒立～パイシャ・トロ・アフェメント・倒立	倒立中←	中、下	10,12	
倒立～レフトパンチ～ハスティラ・エ・ーシュタ	倒立中	中、下、中	10,15,25	
倒立～前轉～クロスチョップ	倒立中→	中	15	
倒立～ヒラターニョ	倒立中↑或↓	中	10	
倒立～ヒラターニョ～座り	倒立中↑↓或↓↓	中	10	

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
メロシーア	接近		拋投技	30	
ベスコッソ・アチモール	接近		拋投技	30	
アーウマ・アチョール	在對手的左側或		拋投技	40	
チーグリ・スピソ	在對手的右側或		拋投技	42	
ベスコーソ・クロ	從背後接近或		拋投技	60	
背中向きからの投げ摑み	迎向背後或	或	拋投技		*42
ウィラール	→		拋投技	55	

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類	中、中	中	上	上	中、中	中	上、中	中	中	中
攻擊力	16、20	28	7	8	9、13	10	6,6	21	15	20

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類					下					
攻擊力					12					
					*43					

△記號表示防禦點。

*42 ＝根據抓住對手的位置，改變閃投・投げ摑み後轉身

*43 ＝從這兒開始，衍生成ハイア・ステッフ・エ・シハタ等技法



↑被邪惡的「組織」奪走身為資產家的生活及自己父親生命的安迪，為了復仇，決定要獲得三島財閥所擁有的強大力量。（PS版「2」OP）



●法朗
HWOARANG

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	5	
クロスストレート		上	12	
サイドハイキック		上	15	
ハイキック		上	14	
リードジャブ	→	上	6	
ミドルバックブロー	→	中	15	
レフトフラミンゴフェイント	→	特殊動作		
右掛け蹴り	→	上	[illegible]	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	[illegible]	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
サイドハイキック	蹲身途中	下	12	
ファイヤークラッカー	蹲身途中	下	7	*1
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中	中	15	
スピンヒール	站立起身途中	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	13	
ステップインアッパー	↘	中	16	
ショートアッパー	↘	中	15	
サイドキック	↘	中	17	
前蹴り	↘	中	[illegible]	
スピンナックルジャブ	面向對手的背（or ）	上	15	
スピンキック	面向對手的背（or ）	上	25	
シットスピンナックル	面向對手的背↓（or ↓）	下	10	
シットスピンキック	面向對手的背↓（or ↓）	下	12	

*1 ファイヤークラッカー的[illegible]發

【左架勢後的攻擊】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	判定	攻擊種類	攻擊力	備考
構えチェンジ	[illegible]	特殊動作			
レフトフラミンゴフェイント	→[illegible]☆	特殊動作			*29
ダブルジャブ	[illegible]	上・上	5,8		*30
ダブルジャブローキック	[illegible]	上・上・下	5,8,10		*31
ダブルジャブロー&ハイキック	[illegible]	上・上・下・上	5,8,10,18		*32
ワンツーパンチ	[illegible]	上・上	5,10		*33
ワンツーサイドキック	[illegible]	上・上・中	5,10,16		*34
ワンツーラウンドキック	[illegible]	上・上・上	5,10,25		*35
ミドルハックブロー～右構え	[illegible]	中	15		*36
ミドルハックブロー～左構え	→[illegible]	中	15		*37
ボディーブロー	[illegible]	中	10		

*29：什麼也不做，回復到左架勢。
*30：在搖桿前輸入時的攻擊力是6、8。
*31：在搖桿前輸入時的攻擊力是6、8、10。
*32：在搖桿前輸入時的攻擊力是6、8、10、18。
*33：在搖桿前輸入時的攻擊力是6、10。
*34：在搖桿前輸入時的攻擊力是6、10、16。
*35：漂浮時一擊的攻擊力是37。
*36：成爲右架勢。
*37：成爲左架勢。

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ライトキックコンボ	[illegible]	上・上・上・中	14,10,10,20	
ライトキックコンボ第2發～左式	[illegible]	上・上	14,10	
ライトキックコンボ第2發～右式	[illegible]→[illegible]	上・上	14,20	*38
ライトキックコンボ第3發～左式	[illegible]←[illegible]	上・上・上	14,10,10	*39
ライトキックコンボ第3發～右式	[illegible]→[illegible]	上・上・上	14,10,25	*40
ライトキックコンボ第3發～ライトフラミンゴ	[illegible]	上・上・上	14,10,10	*41
ライトキックコンボロー	[illegible]	上・上・上・下	14,10,10,10	*42
RLキック～左式	[illegible]→[illegible]	上・中	14,17	*43
RLキック～右式	[illegible]	上・中	14,20	*44
右掛け蹴り～右足上げ	→[illegible]	上	20	
右掛け蹴り～中段右蹴り	→[illegible]	上・中	20,15	
ファイヤークラッカー第2發	↓[illegible]	下・上	7,22	
右半月蹴り～右式	[illegible]	上	23	*45
前足刈り	[illegible]	下	10	*46
フェイント踵落とし	[illegible]	中	30	
踵落とし	站立途中[illegible]	中・中	13,15	*47
バスーカーキック	[illegible]→[illegible]	中	30	
ライジングブレード	→↑↓[illegible]	中	23	
レフトキックコンボ	[illegible]	上・中・中・上	15,12,10,25	
レフトキックコンボ第2發～右掛け蹴り	[illegible]	上・中・上	15,12,20	*48
レフトキックコンボ第2發～右掛け蹴り～中段右蹴り	[illegible]	上・中・上・中	15,12,20,15	*49
レフトキックコンボ3發め～右掛け蹴り	[illegible]	上・中・中・上	15,12,10,20	*50
レフトキックコンボ3發め～右掛け蹴り～中段右蹴り	[illegible]	上・中・中・上・中	15,12,10,20,15	*51
レフトキックコンボロー	[illegible]↓[illegible]	上・中・下	15,12,7	
レフトキックコンボロー～右掛け蹴り	[illegible]↓[illegible]	上・中・下・上	15,12,7,13	*52

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
[illegible]	[illegible]	上・中・下・上・中	15,12,7,12,15	*53
サイドキックコンボ	[illegible]	中・中	17,21	
ハンティングホーク	[illegible]	中・中・上	15,14,25	
エアファング	[illegible]	中	15,28	
[illegible]轉踵落～右式	—→	中	30	
ヒールエクスプロージョン	[illegible]	防禦不能	40	*54
ステップインサイドキック	[illegible] 或 [illegible]	中	22	
飛び横蹴り～レフトフラミンゴ	↑	上	20	
気合い溜め	[illegible]	特殊動作		*55
構えチェンジ～面向背面	[illegible]	特殊動作		*56
左構え背中向けから構えチェンジ	左架勢時面向背面	特殊動作		*57

*38～42：ライトキックコンボ的衍生技。
*43～44：第一擊和ライトキックコンボ相同。
*45～46：反擊命中時，對手橫向。
*47：成為右架勢。
*48：在這裡停止，使用ライトフラミンゴ，搖桿前輸入時，成左架勢。レフトキックコンボ的衍生技。
*49：レフトキックコンボ的衍生技。
*50：在這裡停止，使用ライトフラミンゴ。搖桿前輸入時，成左架勢。レフトキックコンボ的衍生技。
*51：レフトキックコンボ的衍生技。
*52：在這裡停止，使用ライトフラミンゴ，搖桿前輸入時，成左架勢。レフトキックコンボ的衍生技。
*53：レフトキックコンボ的衍生技。
*54：以←來取消。成為左足上架勢。
*55：第一發變成[illegible]處理。集氣[illegible]動中不能防禦。
*56：成為[illegible]架勢的轉身。
*57：成為左架勢。
*58：什麼都不做，回復到右架勢。
*59：回復到右架勢。
*60：以[illegible]成為レフトフラミンゴ。回復到左架勢。
*61：一防禦，成為對手橫向。
*62：第二發被對手防禦，成為橫向，回復到[illegible]架勢。

【右架勢後的攻擊】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
構えチェンジ	[illegible]	特殊動作		
ライトフラミンゴフェイント	→☆	特殊動作		*58
ジャブストレート	[illegible]	上中	10,12	
ライトニングブロー	[illegible]	上上中	6,10,12	*59
ライトリバ[illegible]キック	[illegible]	上上	15,27	*60
チェーンソーヒール	[illegible]	上中	15,20	
スピンキック	[illegible]	上	32	*61
プラズマブレード	—	中	20	
カットバック	—→	中上	18,20	
ダブルスクリュー	[illegible]	下上	15,40	*62
ローリングライトキック	[illegible]	上	36	*63
左半月蹴り	—	上	28	*64
セットアップ～レフトフラミンゴ	—	上	25	
セットアップ～右構えの背中向け	—←	上	25	
ヒールナイフ	→	上下	25,20	
ハンティングバット	—→	上	25	*65
構えチェンジ～背中向け	[illegible]	特殊動作		*66
右構えの背中向けから構えチェンジ	右架勢時面向背後面	特殊動作		*67

【レフトフラミンゴ的衍生攻擊】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	判定	攻擊種類	備考
構えチェンジ	●●	特殊動作		
レフトフラミンゴフェイント	➡●●☆	特殊動作		*68
レフトシャフ	レフトフラミンゴ中●●	上	12	
ライトバックブロー	レフトフラミンゴ中●●	中	12	*69
フラミンゴライトソバット	レフトフラミンゴ中●●	上	28	*70
フラミンゴライトスイープ	レフトフラミンゴ中↙●●	下	15	
フラミンゴレフトローキック	レフトフラミンゴ中↙●	下	12	
フラミンゴレフトヒール	レフトフラミンゴ中→●●	中	18	*71
フラミンゴレフトアクセル	レフトフラミンゴ中↘●	中	32	*72
フラミンゴキックコンボ	レフトフラミンゴ中●●●●●●	中中上	22,10,25	*73
フラミンゴキックコンボ2發め～右投げ設定	レフトフラミンゴ中●●●	中中上	22,10,20	*74
フラミンゴキックコンボ2發め～右投げ設定～右投げ設定	レフトフラミンゴ中●●●●●●	中中上中	22,10,20,15	*75
キリンクホーク	レフトフラミンゴ中●●	防禦不能	80	*76
レフトフラミンゴステップイン	レフトフラミンゴ中→	特殊移動		
レフトフラミンゴバックダッシュ	レフトフラミンゴ中←	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・奥	レフトフラミンゴ中↑	特殊移動		
レフトフラミンゴ横移動・手前	レフトフラミンゴ中↓	特殊移動		

*63：漂亮一擊時攻擊力是 54，回復到左架勢
*64：反擊命中時，對手橫向，回復到左架勢
*65：一防禦，對手那方成爲橫向
*66：成爲左架勢轉身
*67：成爲左架勢
*68：什麼都不做，回復到左架勢
*69：成爲右架勢
*70：成爲ライトフラミンゴ
*71：成爲右架勢
*72：一防禦，成對手橫向
*73：レフトキックコンボ的第 4 發
*74：在這裡停止，使用ライトフラミンゴ，持續輸入搖桿，成左架勢。フラミンゴキックコンボ的衍生技
*75：フラミンゴキックコンボ的衍生技
*76：以…←來取消，成爲左架勢

【ライトフラミンゴ的衍生攻擊】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
構えチェンジ	●●	特殊動作		
ライトフラミンゴフェイント	➡●●☆	特殊動作		*77
ライトシャフ	ライトフラミンゴ中●●	上	12	
レフトバックブロー	ライトフラミンゴ中●●	中	12	
フラミンゴレフトソバット	ライトフラミンゴ中●●	上	25	
フラミンゴライトローキック	ライトフラミンゴ中↙●●	下	13	
フラミンゴレフトスイープ	ライトフラミンゴ中↙●	下	15	*78
フラミンゴライトヒール	ライトフラミンゴ中→●●	中	18	*79
フラミンゴライトアクセル	ライトフラミンゴ中↘●	上	32	*80
フラミンゴライトサイドキック	ライトフラミンゴ中●●	中	20	*81
ライトフラミンゴステップイン	ライトフラミンゴ中→	特殊動作		
ライトフラミンゴバックダッシュ	ライトフラミンゴ中←	特殊動作		
ライトフラミンゴ横移動・奥	ライトフラミンゴ中↑	特殊動作		
ライトフラミンゴ横移動・手前	ライトフラミンゴ中↓	特殊動作		

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
ホークウインド	接近		拋投技	20,10	
ボールブレーカー	接近		拋投技	18,12	
ストームブリンガー	接近對手的左側或		拋投技	38	*82
デスプレッシャー	接近對手的右側或		拋投技	22,22	
ペインキラー	從背後接近 或		拋投技	55	
背中向きからの投げ掴み	面向對手的背後或	或	拋投技		*83
デーモンヒール	↓・←		拋投技	40	
ソードフィッシュスロー	↓↙		拋投技	30	
コブラハイトスロ	→→		拋投技	30	
下段さばき	↘（或↓）或↙（或↓）		返擊技		

*77：什麼都不做，回復到右架勢
*78～79：成為左架勢
*80：一防禦，對手成橫向
*81：僅反擊命中[illegible]
*82：5、7、10、6、10
*83：根據抓住對手的位置，改變拋擲。投げ掴み往後轉身。

【10連打】 COMMAND LIST

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	レフトフラミンゴ後技									
入力			☆		☆		☆			
攻擊種類	中	上	下	上	下	中	下	上	中	上
攻擊力	12	7	10	7	7	8	7	10	21	42

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	レフトフラミンゴ後技									
入力										
攻擊種類	中									
攻擊力	12									

☆記號表示防禦重點。



↑法朗的老師・貝克，以殺死父親為把柄一島・八所務追，襲擊（道）的道場，在表情上則充滿苦惱……（PS版「2」ED）

●吉光
YOSHIMITSU

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
クイックジャブ	●	上	5	
クロスストレート	●	上	12	
バレリーナハイキック	●	上	30	
リバースサイドキック	●	上	20	
リードジャブ	→●	上	6	
卍裏拳・壱	→●	上	12	
バレリーナハイキック	→●	上	33	
リバースサイドキック	→●	上	20	
シットジャブ	蹲身狀態●	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態●	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態●	下	12	
ローキック	蹲身狀態●	下	10	
シットジャブ	蹲身途中●	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中●	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中●	下	12	
ローキック	蹲身途中●	下	7	
アッパーカット	站立起身途中●	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中●	中	15	
トルネードキック	站立起身途中●	上	28	
ライジングトゥースマッシュ	站立起身途中●	中	20	
鬼薊	●	中	15	*1
ステップインアッパー	●	中	13	
サイドキック	●	中	17	
ミドルキック	●	中	19	
スピンナックルジャブ	面向對手的背後●	上	15	
卍裏拳・貳	面向對手的背後●	上	15	
スピンキック	面向對手的背後●（or ●）	上	25	
シットスピンナックル	面向對手的背後↓●（or ↓●）	下	10	
シットスピンキック	面向對手的背後↓●（or ↓●）	下	12	

*1 鬼薊的第一擊

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
忍法陽炎	[illegible]	中	40	
忍法草薙	忍法陽炎中[illegible]	上	40	
忍法卍鳥	← [illegible]	上・上・上・上・上・上	10,10,10,10,10,10	
忍法卍茨	↙ [illegible]	下・下・下・下・下	12,7,7,5,5	
三段斬	[illegible]	上・上・上	20,20,21	
忍法卍庫	↗ [illegible]	中	10	
吹雪	[illegible]	中	20	
倒木崩	忍法卍茨中一[illegible]	中	12	
斬突剣	[illegible]	防禦不能	10	
絶鳴剣	←← [illegible]	防禦不能	90	
稲妻	[illegible]	上・中	30,30	
霞摘い	開始蹲著前進時[illegible]	下	12	
PK連打	[illegible]	上・上	12,21	
PDK連打	[illegible] ↓ [illegible]	上・下	12,8	
卍あぐら	↓ [illegible]			
千覚	卍あぐら中⇧	体力回復		*27
飛空剣	前一個大跳躍開始時[illegible]	飛空襲劍準備動作		
飛空襲剣	飛空劍中↓	防禦不能	25	*28
旋風剣	←← [illegible]	防禦不能	30	*29
忍法卍菊	↙ [illegible]	中	10,10,12,12,14,15	
不惑	→→ [illegible]	防禦不能	100	
極・不惑	→→ [illegible] →→	防禦不能	100	
惑	→→ [illegible] ⇧	不惑取消		*30
不憂	↓ [illegible]	防禦不能（自殘技）	60	
日向砲	[illegible]	中	30	
車輪	← [illegible]	橫移動		*31
千覚無空舞	千覚中←	瞬間移動		*32
連獄剣	[illegible] ⇧ ↙	防禦不能	15	*33
草薙	蹲身狀態接[illegible]	防禦不能	20	
草薙砲	→→ [illegible]	中・上・中	40,40,30	
卍裏拳・壱	→ [illegible]	上	12	*34
卍裏拳・弐	以背面[illegible]	上	15	*35
千覚卍菊	卍あぐら中[illegible]	中	10,12,12,14,15	
千覚日向砲	卍あぐら中[illegible]	中	30	
稲電	→ [illegible] ↙ [illegible]	上・中	12,10,10,12,12,14,15	
弾割り	→→ [illegible]	中、防禦不能	20,18	
鬼斬	[illegible]	中・上・上・中	15,12,12,18	*36
紫電	↘ [illegible]	中・上	15,12	
地雷刃	↑ [illegible]（以↓取消）	防禦不能	30	
卍裏跳蹴り	↑（或↖或↗）[illegible]	中	[redacted]	
忍法陽炎・弐	→→ [illegible]	中	22	

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
御霊刈り	忍法陽炎・裏中●或無想中●	拋投技		*37
御霊返し	忍法陽炎・裏中→●●或無想中→●●	拋投技		*38
地雷走り	地雷刃中←→或←←	防禦不能	15,15,15	
跳ね地雷	地雷刃中↖或↑或↗	防禦不能	25	
分身術	[illegible]	中・上・中・・	15,17,10,10,12,12,14,15	
虚空袈剣	↗●●←	防禦不能	35	
旋車	↓・→●	防禦不能	15,26	
毒溜め	←●●	防禦不能		
毒霧	毒溜め中按任一鍵	防禦不能	35	
卍血櫻	↓●←●●●●●●●●	防禦不能	3,3,3,3,3	
閃光ブレード	←●	返し技	35	
黄泉陽げ	→→●●	中	18	*39
スイープキック	↓・●	下	[illegible]	
無想	橫移動中●●	特殊動作		
轉生	無想中→	防禦不能	10	
地雷砲	地雷刃中●●	中	30	
銅閃蟲	卍車中←●	特殊中段	2	*40
銅閃毒	銅閃蟲中●●	中	20	*41
金閃蟲	銀閃蟲中↙●	防禦不能	15	*42
銀閃毒	銅閃蟲中●●	特殊中段	15	*43
氣合い溜め（集氣）	●●	特殊動作		*44

【拋投法】

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊種類	攻擊力	備考
雙跨	接近●	●	拋投技	30	
背	接近●●	●●	拋投技	30	
地獄車	接近對手的左側●或●	●	拋投技	15,25	
傀儡舞い	接近對手的右側●●或●●	●●	拋投技	15,25	
忍法風魔	由背後接近●或●		拋投技	70	
背中向きからの投げ掴み	面朝背●●或●●	●●或●●	拋投技		*45
忍法摺落し	↓・←●●	●●	拋投技	50	
下段さばき	←（或↓）●●或←（或↓）●●		返擊技		*46

*27 體力回復
*28 根據飛空時間，攻擊力改變 25、30、40
*29 絕鳴劍的動作開始之後，立刻將搖桿歸位，按左拳
*30 ：只轉身
*31 ：體力消耗技（每 8 體力就減少）
*32 [illegible]
*33 一離開搖桿，斬，15、23、27、43、65、107，每走一步損傷提高（到 6 步止）
*34～35 命中後，對手轉向背後
*36 ：可延遲
*37 ：奪取對手的體力，自己則恢復
*38 ：減少自己的體力，對手則恢復
*39 反擊命中後，用↓●●坐下（反擊命中時，變成拋投處理）
*40 ：由卍車而來的衍生（卍蟲）
*41 ：由卍車而來的衍生（卍毒）
*42 ：由卍車而來的衍生（連獄劍）
*43 ：由卍車而來的衍生（ハクキ）
*44 ：第一段變成反擊處理，集氣發動中不能防禦
*45 ：根據抓住對手的位置，改變拋投，投げ掴み往後轉身
*46 ：一成功，26/60 秒有利

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力								☆		
攻擊種類					中	中	中	中	防禦不能	防禦不能
攻擊力					3	3	3	7	8	30

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力				☆	☆	☆				
攻擊種類	上	中	中	上	上	下	中	防禦不能	防禦不能	防禦不能
攻擊力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力		☆	☆					☆		
攻擊種類	上	上	中	上	防禦不能			中		
攻擊力	20	20	5	6	30			25		

・記號表示防禦重點



↑幫助隨著飛彈而走的救命恩人魔王コノヒッチ博士的吉光，從飛機逃離時，以飛空劍代替プロペラ的飛行姿態還好笑的



●凌・曉雨 LING XIAOYU

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
雀手		上	4	
右雀手		上	8	
サイドハイキック		上	20	
ハイキック		上	15	
雀手	→	上	5	
右雀手	→	上	8	
揚面腳	→	上	25	
ハイキック	→	上	16	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	5	
ロースピンキック	蹲身狀態	下	8	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
烏龍盤打	蹲身途中	中	7,7,7	*1
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	5	
ロースピンキック	蹲身途中	下	8	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
鴻扇	站立起身途中	中	12	
トルネードキック	站立起身途中	上	26	
蓮空砲	站立起身途中	中	14	
上歩掌拳		中	10	
挑打華爛		中	15	
トゥーキック		中	17	
フロントキック		中	11	
スピンナックルジャブ	背向對手	上	15	
背身擊	背向對手	上	10	*2
スピンキック	背向對手	上	25	
虎尾腳	背向對手	上	16	
シットスピンナックル	背向對手↓（或↓）	下	5	

*1 以 成架構掌
*2 背身擊的第 發
*28 擊中時 35，反擊命中後，出招桃撥 1
*29 在搖桿前輸時，攻擊力是 5～7
*30 在搖桿前輸時，攻擊力是 5～10
*31 在第 4 發可迴旋
*32 在第二發 停止，成為鳳凰的架勢。
*33 反擊命中時擊倒。
*34 根據步行距離，損傷有變化 漂亮命中時 37、45、49。
*35 根據步行距離，損傷有變量。
*36 成為正面架勢。

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：两搖桿需自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
架推掌		中	15	*28
雀連手		上上	4,7	*29
雀連環	↓	上中	4,10	*30
左さばき	→	中	10	
右さばき	←	中	10	
上步掌拳	↘	中	10	
上步掌拳～背を向ける		中	10	
妃背掌	↑	中	5	
妃背掌～正面構え	↑	中	[illegible]	
前掔	↑	中	5,8	
前掔加插	↑	中	5,8,12	
前掔加橫架推掌	↑	中	5,8,12,25	
妃背掌步	↑	中	5,8	
鳥龍盤打	↓	中	7,7,7	
鳥龍盤打～鳳凰の構え	↓ ↓	中	7,7,7	
雀[illegible]背掌～背對著		上、中	8,10	
浪翼[illegible]掔	↘	上、中	8,10	
鳳[illegible]～背向[illegible]	站立途中	中	12	
挑打華蘭		中	15	
插步挑拳	從蹲身狀態按↘	特殊中段	10,15	
插步挑拳第1發～背向蹲身	從蹲身狀態按↘ ↘	特殊中段	10	
括面腿	→	上	25	
望合[illegible]	→➡	中	13	
掃腿背身[illegible]	蹲身中	下、上、上・中	8,6,6,12	*31
浮身腳趾	➡	中	[illegible]	
前旋掃[illegible]	從蹲身狀態按	下・下	6,10	*32
羅字碗	站立途中	中	14	
弧月閃		中	25	*33
擺步	→	特殊移動		
擺步猛虎掌	擺步中	中	25,30,35	*34
擺步碎掔	擺步中	[illegible]不能	40,50,80	*35
鳳屠	站立途中→	中	12	*36
雙掔拳	➡	中・中	12,27	*37
斧刃腳	↙	下	10	*38
天翔十字閃	→➡	中	25	*39
暗腳	↙	防禦崩潰		*40
側轉橫移動	→	特殊移動		*41
前轉橫移動	→	特殊移動		*42
回身橫移動		特殊移動		*43
回身橫移動	↑	特殊移動		*44
蹲身振り向き	從蹲身狀態按↙	特殊動作		
挑發1		特殊動作		

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
挑發		特殊動作		*45
気合い溜め（集氣）		特殊動作		*46
背を向ける				
背中向け～背身擊	背向中	上、上、中	10,10,15	*47
背中向け～虎尾腳	背向中	中	16	
背中向け～背身下段腳	背向中↓	下	15	
背中向け～背身下段腳～鳳凰構え	背向中↓	下	15	
背中向け～後轉～跳弓腳	背向中→	中	25	
背中向け～跳豬石	背向中→→	中	30	
背中向け～鳳凰の構え	背向中↓	特殊動作		
背中向け～後轉	背向中←	特殊移動		*48
背中向け～回身橫移動	背向中	特殊移動		*49
背中向け～回身橫移動	背向中↑	特殊移動		*50
鳳凰の構え	↓或↓			
鳳凰の構え～左挑領	鳳凰の構え中	中	7	
鳳凰の構え～右挑領	鳳凰の構え中	中	[illegible]	
鳳凰の構え～弓步盤肘早	↓ [illegible]	中	14	*51
鳳凰の構え～弓步盤肘遲	鳳凰の構え中	中	16	*52
鳳凰の構え～弓步盤肘超遲	鳳凰の構え中↓	中	25	*53
鳳凰の構え～下爪	鳳凰の構え中	下	15	
鳳凰の構え～鳳凰連爪	鳳凰の構え中↘或↓或↙	中、上	15,23	
鳳凰の構え～鳳凰連腿	鳳凰の構え中↘或↓或↙	中、中	15,25	
鳳凰の構え～掃腿	鳳凰の構え中↘或↓或↙著地際	下	19	
鳳凰の構え～鳳凰旋腳	鳳凰の構え中↘或↓或↙☆	中	30	*54
鳳凰の構え～中段蹴り	鳳凰の構え中	中	23	
鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける	鳳凰の構え中	中	23	
鳳凰の構え～屈蹴り	鳳凰の構え中	下	15	
鳳凰の構え～屈蹴り～橫轉	鳳凰の構え中↑	下	15	*55
鳳凰の構え～屈蹴り～橫轉	鳳凰の構え中↓	下	15	*56
鳳凰の構え～前旋掃腿	鳳凰の構え中→	下、下	7,10	*57
鳳凰の構え～騰空掃腿	鳳凰の構え中↑	中、中	8,12	*58
鳳凰の構え～鳳凰掃腿	鳳凰の構え中↘或↓或↙☆	中	25	
鳳凰の構え～伏せる	鳳凰の構え中↓	特殊動作		
鳳凰の構え～ジャンプ	鳳凰の構え中↑	特殊動作		
鳳凰の構え～背を向ける	鳳凰の構え中	特殊動作		
鳳凰の構え～前轉	鳳凰の構え中→	特殊移動		

*37：反擊命中時，中擊
*38：反擊命中時擊倒
*39：命中擊倒
*40：以蹲踞防禦技漂亮一擊，對手僵直延長
*41：移往對手的右側
*42：移往對手的左側
*43：往裡面移動
*44：往跟前兒移動
*45：沒有攻擊判定，可能命中
*46：第一發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦
*47：第三發起腳

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令：★ 為搖桿會自動歸位：	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
搖身倒波	接近		拋投技	10,20	
流垂落	接近		拋投技	30	
旋毛	接近對手左側 或		拋投技	45	
裏旋毛	接近對手右側 或		拋投技	38	
背德賊落	從背後接近 或		拋投技	50	
背中向きからの投げ掴み1	背向對手 或	或	拋投技		*59
背中向きからの投げ掴み2	背對←→ 或 ←→	或	拋投技		
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰の構え中↓ 或↓	或	拋投技		*60
孔雀踏踊	→		拋投技	4	
飛燕流貫	背向對手←→		拋投技	17,30	
引き投げ	接近對手↓．←		拋投技	35	
上・中段さばき	←		返擊技		
下段さばき	或		返擊技		
背中向け〜上・中段さばき	背向中		返擊技		
背中向け〜下段さばき	背向中↓		返擊技		

*48：成爲蹲身
*49：往裡前移動
*50：往跟前兒移動
*51：出招雖快，但僵直時間長
*52：出招雖慢，但僵直時間稍短
*53：出招雖慢，但僵直時間短
*54：命中後，對手轉向背後。
*55：向裡面橫轉
*56：向跟前兒橫轉。
*57：在第一發停止，回復到鳳凰的架勢
*58：以騰空擺腳的↑端轉型。

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類	中	上	上	中	中	上	下	下	中	中
攻擊力	20	4	7	12	10	15	6	10	14	20

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類				下	下	中	中	下	中	中
攻擊力				6	10	12	12	10	16	21

記號表示關鍵重點

*59：根據面對對手的位置，改變拋投，投げ掴み往後不轉身
*60：正面拋投時，如果是 ，成爲搖身倒波，如果是 ，成爲流垂落，側面，背面成爲對應拋投

●熊／貓熊 KUMA/PANDA

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿著自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ヘアフック	[illegible]	上	18	
突き	[illegible]	上	12	
ヘアフロントキック	[illegible]	上	25	
ハイキック	[illegible]	上	[illegible]	
突き	→[illegible]	上	10	
クロスストレート	→[illegible]	中	[illegible]	
ヘアフロントキック	→[illegible]	上	35	
ハイキック	→[illegible]	上	25	
シットフック	蹲身狀態[illegible]	下	12	
シットストレート	蹲身狀態[illegible]	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態[illegible]	下	12	
ローキック	蹲身狀態[illegible]	下	10	
シットジャブ	蹲身途中[illegible]	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中[illegible]	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中[illegible]	下	12	
ローキック	蹲身途中[illegible]	下	7	
バイオレンスアッパー	站立起身途中[illegible]	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中[illegible]	中	15	
トルネードキック	站立起身途中[illegible]	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中[illegible]	中	20	
ステップインアッパー	[illegible]	中	[illegible]	
ショートアッパー	↘[illegible]	中	10	
サイドキック	[illegible]	中	17	
フロントキック	↘[illegible]	中	15	
スピンナックルジャブ	背向對手[illegible]（或[illegible]）	上	15	
スピンキック	背向對手[illegible]（或[illegible]）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手↓[illegible]（或↓[illegible]）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓[illegible]（或↓[illegible]）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ベアヘブンキャノン		上・中・中	10,8,14	
スプリングハンマーパンチ	蹲倒中↓	中	12	
ストレート+エルボー+アッパー		上・中・中	12,21,20	
ベアパンチコンボ		上・上・中	18,15,18	
ベアナックル		中	21	
ダブルアッパー	站立起身中	中	21	
ダブルハンマー	或站立起身中	中・中	21,22 或 21,17	
ベアスイング	蹲身前進中	中・中・中	15,12,15	
ベアスイング	蹲身前進中	中・中・中	15,10,15	
アッパーラッシュ	↘	中・中・中・中	10,15,10,15	
アッパーラッシュ	↘	中・中・中・中	10,15,12,15	
メカトンクロー	↓↘	中	40	
ベアシザース	或→	中	25	
ヒップブレス	↗	中	26	
ワイルドスイング	↓	中・中・中・上	12,15,15,30	
ブラッドクロー	此時爲蹲身ヒップブレ後	下・下・下・下	10,10,10,10	
ブラッドクロー	此時爲蹲身ヒップブレ後	下・下・下・下	10,10,10,10	
その場しゃがみ				
ベアラッシュ（上段）	↓→	下・下・中・中・上	12,8,12,12,12	
ベアラッシュ（中段）	↓↘	下・下・中・中・中	12,8,12,12,15	
ベアラッシュ（下段）	↓↓	下・下・中・中・下	12,8,12,12,8	
ベアラッシュ（上段）	↓↘→	中・中・上	15,12,12	*25
ベアラッシュ（中段）	↓↘↘	中・中・中	15,12,15	*26
ベアラッシュ（下段）	↓↘↓	中・中・下	15,12,8	*27
ベアラッシュ（上段）	↓↘→	中・上	10,12	*28
ベアラッシュ（中段）	↓↘↘	中・中	15,10	*29
ベアラッシュ（下段）	↓↘↓	中・下	10,8	*30
テリブルクロウ	→	防禦不能	35	
ローリングベア		中	40	
サーモンハンティング	→→	下	60	
バイオレンスアッパー	站立蹲身途中	上	12	
バイオレンスクロー	站立蹲身途中	中・中	12,27	
熊鬼神楽	→	中	27	
紅返	←	防禦不能	200	
テリトリーステップ	對手蹲倒中↓	下	20,60	
挑發		特殊動作		
氣合い溜め（集氣）		特殊動作		*31

*25：ベアラッシュ（上段）的變化
*26：ベアラッシュ（中段）的變化
*27：ベアラッシュ（下段）的變化
*28：ベアラッシュ（上段）的變化
*29：ベアラッシュ（中段）的變化
*30：ベアラッシュ（下段）的變化
*31：第一發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦
*32：攻擊力是8、8、8、8、8

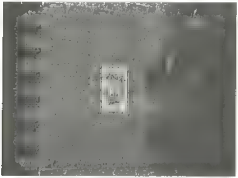
【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
ヘアバイツ	接近✦	✦	拋投技	40	*32
ベアハッグ	接近✦	✦	拋投技	10,25	
ブル□ミスロ	接近對手左側✦或✦	✦	拋投技	10.15.25	
チョークスラム	接近對手右側✦或✦	✦	拋投技	40	
フラ・ドサ・カー	從背後接近✦或✦		拋投技	70	*33
背中向きからの投げ掴み	背向✦或✦	✦或✦	拋投技		*34
ヘアはらき	接近對手→→✦	✦	拋投技	35	
チアフルホールアップ	接近對手→↘↓↙←→✦	✦	拋投技	60	

*32 [illegible] 4 4 5 5 6 7 8 8 10
*34 投げ掴み後転身



↑十八寵物兼保鏢的初代熊 他（？）在前大會，為了要擊敗保羅．費尼克斯，與飼主平八一同做了特別訓練。但…



↑發誓打倒保羅．費尼克斯．熊的雪心…，粉碎寫有保羅臉的紙以及磚瓦的牆！（PS版「?」ED）

●甘／傑克
GUN-JACK

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★內按鍵會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ハイパーフック	●	上	18	
クロスストレート	●	上	12	
ジャイアントフロントキック	●	上	25	
ハイキック	●	上	20	
ハイパーフック	→●	上	17	
クロスストレート	→●	上	14	
ジャイアントフロントキック	→●	上	35	
ハイキック	→●	上	25	
シットフック	蹲身狀態●	下	10	
シットストレート	蹲身狀態●	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態●	下	12	
ローキック	蹲身狀態●	下	10	
シットジャブ	蹲身途中●	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中●	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中●	下	12	
アースクエイク	蹲身途中●	中	50	
バイオレンスアッパー	站立起身途中●	中	20	
ライジングアッパー	站立起身途中●	中	15	
トルネードキック	站立起身途中●	上	28	
トゥースマッシュ	站立起身途中●	中	20	
ステップインアッパー	●	中	10	
ショートアッパー	●	中	10	
サイドキック	●	中	17	
フロントキック	●	中	15	
スピンナックルジャブ	背向對手●（或●）	上	15	
スピンキック	背向對手●（或●）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手↓●（或↓●）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓●（或↓●）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿需自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ヘルプレス	[illegible]	中	20	
スプリングハンマーパンチ	↓[illegible]	中	12	
マシンガンナックル	[illegible]	下・下・下・下・下・中	15,15,15,15,15,40	
マシンガンナックルPJ	↓↙[illegible]	下・下・下・中	18,25,25,40	
[illegible]	[illegible]	上・中・中	12,21,20	
ハンマーコンボ	[illegible]	上・上・中	18,15,18	
ダブルハンマ	[illegible]或站立途中[illegible]	中・中	21,22 或 21,17	
スイング上肩抱	蹲身前進中[illegible]	中・中・中	15,12,15	
スイング下肩抱	蹲身前進中[illegible]	中・中・中	15,10,15	
メガトンパンチ	←↙↓↘[illegible]	中	40	
パワーシザース	[illegible]或→或[illegible]	中	22	
ヒッププレス	[illegible]	中	26	
ワイルドスイング	↓↘[illegible]	上・中・中・上	12,15,15,30	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→（之後回轉搖桿）[illegible]	防禦不能（但第一回轉時站立防禦可）	20,40,60,199	
ブラッドファン	此時蹲身或ヒッププレス後[illegible]	下・下・下・下	10,10,10,10	
ブラッドファン	此時蹲身或ヒッププレス後[illegible]	下・下・下・下	10,10,10,10	
その場しゃがみ	↓[illegible]	特殊動作		
ハンマーラッシュロー	↓[illegible]↓[illegible]	下・下・中・中・下	10,8,12,12,8	
ハンマーラッシュミドル	↓[illegible]↘[illegible]	下・下・中・中・中	10,8,12,12,15	
ハンマーラッシュハイ	↓[illegible]→[illegible]	下・下・中・中・上	10,8,12,12,12	
ハンマーラッシュロー	↓↘[illegible]↓[illegible]	中・中・下	15,12,8	*25
ハンマーラッシュミドル	↓↘[illegible]↘[illegible]	中・中・中	15,12,15	*26
ハンマーラッシュハイ	↓↘[illegible]→[illegible]	中・中・上	15,12,12	*27
ハンマーラッシュロー	↓↘[illegible]↓[illegible]	中・下	10,8	*28
ハンマーラッシュミドル	↓↘[illegible]↘[illegible]	中・中	15,10	*29
ハンマーラッシュハイ	↓↘[illegible]→[illegible]	中・上	10,12	*30
[illegible]ナックル	↓[illegible]	中	45	
シザースメルトダウン	→（或→）[illegible]	中・下	22,15	
シザースメル[illegible]	→（或→）[illegible]↘[illegible]	中・中	22,25	
メルトダウン	從蹲身狀態按↘[illegible]	下	21	
シット&ヒップフレス	蹲身狀態中[illegible]	中	35	
メガトンスィープ	←↙↓↘[illegible]	下	29	
メガトンストライク	從蹲身狀態按[illegible]	下・中	10,25	
ハイオレンスアッパー	站立起身途中[illegible]	中	20	
コサックコンボ	↙[illegible]	下・下・下・下・下・下	18,12,10,12,12,12	
アッパーラッシュ	↘[illegible]	中・中・中・中	10,15,10,15	
エクスプローダ	[illegible]↓[illegible]↘[illegible]	中	22	
ダークネスカッター	→[illegible]	防禦不能	101	
ヘッドスライディング	→（或→）[illegible]	中（後半下段）	25	
ダイブボマー	[illegible]（[illegible]拉開距離）	防禦不能	60	
ライトニングハント	[illegible]	下	12	

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
チェルノ	蹲身狀態	下	21	
氣合い溜め（集氣）		特殊動作		*31

*25 ハンマーラッシュロー的變化
*26 ハンマーラッシュミドル的變化
*27 ハンマーラッシュハイ的變化
*28 ハンマーラッシュロー的變化
*29 ハンマーラッシュミドル的變化
*30 ハンマーラッシュハイ的變化
*31 發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
シ・・クラ・・	接近		拋投技	35	
リフトアップスラム	接近		拋投技	30	
サイトリフトスロー	接近對手的左側 或		拋投技	40	
ハンギングネックスロー	接近對手的右側 或		拋投技	40	
スパイナルクラッシュ	由背後接近		拋投技	30.40	
デスシュート	面朝背		拋投技	70	
背中向きからの投げ掴み	背向 或	或	拋投技		
パイルドライバー	接近↙→		拋投技	58	
バックフリーカー	接近↓↙←		拋投技	45	
ピラミッドドライバー	接近↓↘→		拋投技	40	
カタパルトスロ	接近↘		拋投技	30	
カタパルトスロープラス	接近↘↘		拋投技	30	
バニッシュメントドロップ	接近↗		拋投技	33	
バニッシュメントメガトン	接近↗ ↓↘		拋投技	60	
スラッピングダウン	接近↙		拋投技	32	
ジョーブレーカー	接近←→		拋投技	35	
ヘルプレス	↘		拋投技	25	*32
フェイスハッシャー	ヘルプレス使出後		拋投技	10	

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	↓			☆						
攻擊種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻擊力	10	1	5	7	7	6	6	8	21	25

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力			☆			☆			☆↓	
攻擊種類	中	中	下	下	下	中			下	中
攻擊力	15	8	5	5	5	8			12	35

■記號表示防禦點
*33 只有在正面接近時，才會變成■■

●茱莉雅・恰姆
JULIA CHANG

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ	●	上	5	
クロスストレート	●	上	8	
サイドキック	●	上	25	
ハイキック	●	上	20	
リードジャブ	→●	上	5	
クロスストレート	→●	上	12	
サイドキック	→●	上	25	
ハイキック	→●	上	20	
シットフック	蹲身狀態●	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態●	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態●	下	12	
ローキック	蹲身狀態●	下	10	
シットジャブ	蹲身途中●	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中●	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中●	下	12	
前掃腿	蹲身途中●	下	■	
アッパーカット	站立起身途中●	中	12	
斬捶	站立起身途中●	中	■	
トルネードキック	站立起身途中●	上	26	
蒼空砲	站立起身途中●	中	■	
通天砲	↘●	中	8	
崩捶	↘●	中	10	
衝掌	↘●	中	17	
フロントキック	↘●	中	15	
スピンナックルジャブ	背向對手●（或●）	上	15	
スピンキック	背向對手●（或●）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手↓●（或↓●）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓●（或↓●）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：爲搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
通天砲	●●●	上・中・中	10,5,21	
通天砲	↘●●	中・中	8,21	

技名	指令（★：為搖桿著自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
前掃腿	蹲身途中	下	10	*26
前掃十字把	蹲身途中	下・中	10,21	
前掃連腿	蹲身途中	下・上	10,23	
前掃兩腿	蹲身途中	下・下	10,10	
衝空砲	站立起身途中	中	15	
烈震踏	前一個大跳躍開始時	中	35	
斬捶	站立起身途中	中	15	
斬捶通天砲	站立起身途中	中、中、中	18,5,21	
突擊掌		中（防禦後會搖晃）	25	
崩捶		中	10	
大纏崩捶	崩捶命中	崩捶命中後輸入	21	
衝腿		中	17	
背面取り	命中後	上	17	
後掃腿	開始蹲身前進時	下	12	
背弓腿	後掃腿中	上	15	
絕招通天砲		防禦不能	50	
翻身翻		上	20	
虎身肘		中	[illegible]	
疾步崩拳		中	14	
連拳		上、中	10,8	
疾步崩肘		中	20	*27
斬捶崩肘	站立起身途中	中、中	15,22	
槍弓腿		中、下、上	8,12,15	
槍弓腿		中、下、上	12,12,15	
槍弓腿		上、中、下、上	10,5,12,15	
斬擊		中	15	
連拳大纏崩捶		上、中、中	10,15,21	*28
衝腿通天砲		下、中、中	8,9,25	
連拳上段腳		上、中、上	10,8,20	
連拳下段腳		上、中、下	10,8,10	
斬捶前掃連腿	站立起身途中	中、下、上	15,12,23	
斬捶前掃十字把	站立起身途中	中、下、中	15,12,21	
斬捶前掃兩腿	站立起身途中	中、下、下	15,12,10	
斬捶槍弓腿	站立起身途中	中、中、下、上	18,5,12,15	
斬擊前掃連腿		中、下、上	15,12,23	
斬擊前掃十字把		中、下、中	15,12,21	
斬擊前掃兩腿		中、下、下	15,12,10	
斬擊通天砲		中、中、中	18,5,21	
斬擊槍弓腿		中、中、下、上	18,5,12,15	
斬擊崩肘		中、中	15,22	
崩捶上段腳		中、上	10,20	

*27　接續前掃腿
*28　只有第1發反擊命中時，第3發接續。第1發的攻擊力，根據對手的攻擊而有所變動。
*29　前掃腿由站立右踢相續
*26　前掃腿由站立右踢接續

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	備考
崩拳下段蹴		中下	20,10	
迅腳前掃連腿		上下上	20,12,23	
迅腳前掃二字把		上下中	20,12,21	
迅腳前掃崩腿		上下下	20,12,10	
旋身連攻		中中	30,15	*30
天砲	→	中	15	
旋步連肘	↘	中中	14,21	*31
崩拳	→	中	21	*32
挑發		特殊動作		
氣合い溜め（蓄氣）		特殊動作		*33

【拋投技】

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊判定	攻擊力	備考
テンペレーホム	接近		拋投技	35	
フィッシャーマンズスープレックス	接近		拋投技	30	
フルトンキングヘッドロック	接近對手的左側或		拋投技	40	
ジュリアラナ	接近對手的右側或		拋投技	45	
カーフブランディング	由背後接近或		拋投技	50	
背中向きからの投げ掴み	背向對手或	或	拋投技		834
フルネルソンスープレックス	接近↘		拋投技	37	
マッドアックス	接近↓↙←→		拋投技	14,14,14	
フロントスープレックス	接近↓↙		拋投技	35	
ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス	接近↓↙↓↙		拋投技	45	
下段さばき	↙或↓或↙（或↓）		返し技		

*30 可延緩
*31 可延緩
*32 反擊命中時抵架
*33 第一將變成無欄處理，集氣發動中不能防禦
*34 投げ掴み行後轉身



↑裴莉琳的乾媽，米雪兒。她所擁有的項鍊顯示出寶的埋藏地點，她的母親被知道此事的一八所誘拐。

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻擊力	8	[illegible]	6	6	6	6	6	7	8	25

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力							[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊種類							中	下	中	中（投げ）
攻擊力							7	5	5	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力								[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊種類								中	下	中
攻擊力								7	10	25

☆記號表示防禦重點



↑成功擊倒遭誘拐的母親的她，為了不再發生這樣的悲劇，將吊拾……踏入江湖中……（PS版｜？｜ED）

●布萊安·飛利 BRYAN FURY

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定·種類	攻擊力	備考
リードジャブ	●	上	6	
クロスストレート	●	上	12	
ハックスピンミドルキック	●	中	18	
ハイキック	●	上	18	
リードジャブ	→●	上	8	
クロスストレート	→●	上	12	
ハックスピンミドルキック	→●	中	22	
ハイキック	→●	上	18	
シットフック	蹲身狀態●	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態●	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態●	下	12	
ローキック	蹲身狀態●	下	10	
シットジャブ	蹲身途中●	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中●	特殊中段	10	
レフトローキック	蹲身途中●	下	15	
クイックローキック	蹲身途中●	下	9	
リフトアッパー	站立起身途中●	中	18	
ボディーアッパー	站立起身途中●	中	18	
ニークラッシュ	站立起身途中●	中	22	
トゥースマッシュ	站立起身途中●	中	20	
レフトボディーブロー	●	中	10	
蹴擄ライトボディーブロー	↘●	中	18	
スネークエッジ	●	下	17	
レッグスラッシュ	↘●	中	26	
スピンナックルジャブ	背向對手●（或●）	上	15	
スピンキック	背向對手●（或●）	上	25	
シットストレートナックル	背向對手↓●（或↓●）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓●（或↓●）	下	12	

*26：ライトニングブロー不可對
*27：技法中途，以●來接續ライトボディーブロー
*28：命中後，衍生成アトミックブロー
*29：反擊命中時搖晃
*30：輸入1·●鍵

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ソーク・クラブ		下	26	
ワンツーローキック		上・上・下	6,8,15	
ストッピンク		上	20	
ストッピングフェイントニー		上・中	20,12	
スライリー		中	36	
ガトリングコンビネーション		中・中・中・下	18,11,10,12	
[illegible]		上・上	20,12	
ライジングコンビネーション	→	上・上・中・中	8,8,11,14	
クイックワンハット		中・上	18,16	
スナイパーソバットコンボ		上・中・上	18,14,18	
サザンクロスコンビネーション		上・上・中	6,15,17	
レフトボディーブロー		中	10	*26
ライトバックブロー		中・中・中・中	10,15,12,11	*27
ライトボディーブロー		中	18	
マッハパンチ		上	30	
ダブルボディーブロー		中・中	10,16	
ボディーアッパー	站立起身途中	中	18	*28
アトミックブロー	站立起身途中…命中後…	中・投	18,21	
リフトアッパー	站立起身途中	中	[illegible]	
デビルクロー	橫移動中	上	33	
フレイジングコンビネーション		上・上・中・下	6,8,11,12	
ガトリングブラスワン		中・中・中・中	18,11,10,14	
ストッピングトリプルパンチ		上・上・中・中	20,12,11,14	
ファントムクロー	橫移動中	中	28	*29
スネークファング	或或↓或—	中・中	14,21	*30
スナイパーソバット	↑或↗	中	25	
フライングニール	↑或	中	↑21・↗22	
ニークラッシュ	站立起身途中	中	22	
ダブルニークラッシュ	站立起身途中	中・中	22,16	
クイックローキック		下	9	
レッグスラッシュ		中	26	
スネークコンビネーション		上・上・上・上・上	6,15,21,21,21	*31
スネークエッジ		下	17	*32
サイドハンマー	橫移動中	上	26	
グラビトンハンマー		防禦不能	60	
クイックグラビトンハンマー	→	防禦不能	21	
スウェー	←	特殊動作		
スウェー&スマッシュ	←	上	21	*33
サザンクロスブラスワン		上・上・中・上	6,15,17,16	
ライトバック肩抱	←	上	21	*34
ダブルバック肩抱	←	上・上	21,21	*35

技名	指令（★：為按搖桿自動歸位）	閃避	攻擊種類	備考
マッハコンビネーション	→[illegible]	上・上・上	21,21,21	*36
スラッシュコンビネーション(A)	→[illegible]	上・中	21,26	*37
スラッシュコンビネーション(B)	→[illegible]	上・上・中	21,21,26	*38
スラッシュコンビネーション(A)	[illegible]	上・上・上・中	6,15,21,26	*39
スラッシュコンビネーション(B)	[illegible]	上・上・上・上・中	6,15,21,21,26	*40
フリーズコンビネーション	→[illegible]	上・上・中・下	20,12,11,12	
ショートアッパー	站立時身途中[illegible]	中	[illegible]	
サイドロー	↓[illegible]	下	15	
フライングヒールキック	→→[illegible]	上	25	
氣合い溜め（集氣）	[illegible]	特殊動作		*41

*31：最後是マッハパンチ，第3發中，用→可以取消第3發，第4發中，可用↑或↓取消第4發並橫移動
*32：サイクロンエッジ動作變更
*33：命中時對手騰空
*34：以→取消
*35～36：第1發中，以→可取消第1發，第2發中，以↑或↓可取消第2發並橫移動
*37：第1發中以→取消
*38：第1發中以→取消，第2發中，以↑或↓可取消第2發並橫移動（即使取消第2發，レッグスラッシュ也可出招）

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為按搖桿自動歸位）	閃避	攻擊判定	攻擊力	備考
DDT	接近[illegible]	[illegible]	拋投技	30	
落下式ブレーンバスター	接近[illegible]	[illegible]	拋投技	30	
フリーフォール	接近對手的左側[illegible]或[illegible]	[illegible]	拋投技	40	
ニーブラスト	接近對手的右側[illegible]或[illegible]	[illegible]	拋投技	40	
ハンマースロー	由背後接近[illegible]或[illegible]		拋投技	60	
背中向きからの投げ掴み	面向背[illegible]或[illegible]	[illegible]或[illegible]	拋投技		*42
デスメッセンジャー	↓↘↓[illegible]	[illegible]	拋投技	10,8,27	
下段さばき	↙（或↓）[illegible]或↙（或↓）[illegible]		返し技		

*39：第3發中，以→取消
*40：第3發中，以→可取消，第4發中，以↑或↓可取消第4發並橫移動（即取消第4發，レッグスラッシュ也可出招）
*41：第1發變成反擊處理，集氣發動中不能防禦
*42：投げ掴み後轉身



↑以布魯斯為基礎角色，ブルース・アーヴィン（布魯斯・亞賈）集中在眼前的沙包中，但他卻感覺到從窗中望著他的少年（PS版「7，ED」）

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類	上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
攻擊力	[illegible]	[illegible]	5	7	3	8	5	5	10	21

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類								中		
攻擊力								26		

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										
攻擊種類							中	上		
攻擊力							17	16		

☆號表示防禦重點



↑下定決心布萊恩行動了，在眼前的沙包中，接連著打拳或踢，終於把沙包的鎖鏈打斷了。



●三島平八
HEIHACHI MISHIMA

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	5	
クロスストレート		上	12	
サイドキック		上	25	
バックスピンキック		上	30	
リードジャブ	→	上	6	
裏拳	→	上	21	
サイドキック	→	上	20	
バックスピンキック	→	上	30	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
瓦割り	蹲身途中	中	15	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
シットスピンキック	蹲身途中	下	12	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
ライジングアッパー	站立起身途中	中	15	
トルネードキック	站立起身途中	上	25	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	12	
ステップインアッパー		中	8	
ショートアッパー	↘	中	15	
サイドキック		中	17	
フロントキック	↘	中	15	
スピンナックルジャブ	背向對手（or）	上	15	
スピンキック	背向對手（or）	上	25	
シットスピンナックル	背向對手（or↓）	下	10	
シットスピンキック	背向對手↓（or↓）	下	12	

【固有技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
ワンツーパンチ		上・上	5,8	*25
螺旋幽刃闘	↗	上・下	25,15	
風神拳	→N↓↘	中	25	

*25：攻擊力在搖桿前輸入是6、8

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
空動脚	→→→ [illegible]	中（ガード後よろけ）	30	
右踵落とし	→ [illegible]	中	27	
踵落とし	站立起身途中 [illegible]	中・中	12,21	
閃光烈拳	[illegible]	上、上、中	5,8,18	*26
破砕蹴	[illegible]	中	25	*27
雷神拳	→☆↓↘ [illegible]	中	35	*28
鬼哭連拳	[illegible]	上・上・上	5,8,18	*29
無双連拳	[illegible]	中・中	8,21	
奈落払い	→☆↓↘ [illegible]	下・下・下	17,14,14	
奈落払い踵切り	奈落払い中☆ [illegible]	中、中	18,21	
左踵落とし	[illegible]	中	24	
崩拳	↓↘→ [illegible]	中	30	*30
胴軸脚	[illegible]	中	35	
地斬脚	→☆↓↘ [illegible]	下	21	
雷旋空刃脚	[illegible]	中・中	17,22	
鬼神拳	→→ [illegible]	中	30	
影足	→→☆ [illegible]	特殊移動		
瓦割り	蹲身途中 [illegible]	中	15	
瓦割り崩拳	蹲身途中 [illegible]	中・中	15,26	
鬼下駄	對手擊中中↓ [illegible]	被擊倒的對手再命中	25	
鬼瓦	↓ [illegible]	防禦不能	70	
奈落払い鬼神拳	→☆↓↘ [illegible] ☆ [illegible]	下・下・下、中	17,14,14,22	*31
奈落払い雷神拳	→☆↓↘ [illegible] ☆ [illegible]	下・下、下・中	17,14,14,35	*32
羅生門	← [illegible]	中	25	
多聞殺・壱	→ [illegible] ← [illegible]	上、中、中	6,21,25	
多聞殺・弐	→ [illegible] ← [illegible]	上、特殊中段、中	6,21,30	
術	右腳被敵擊命中時	迎擊技		
剛掌破	[illegible]	中	22	
激剛掌波	→ [illegible]	中	22	*33
鬼哭剛掌波	[illegible]	上、上、中	5,8,22	*34
挑發	[illegible]	特殊動作		
氣合い溜め（集氣）	[illegible]	特殊動作		*35

【拋投技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
裸絞め	接近 [illegible]	[illegible]	拋投技	30	
金剛落とし	接近 [illegible]	[illegible]	拋投技	30	
断頭手	接近對手的左側 [illegible] 或 [illegible]	[illegible]	拋投技	40	
奈落	接近對手的右側 [illegible] 或 [illegible]	[illegible]	拋投技	46	
仁王好き	由背後接近 [illegible] 或 [illegible]		拋投技	60	

*26：攻擊力在搖桿前輸入是 6、8、18

*27：命中或不防禦時，損傷為 5

*28：漂亮一擊時 50

*29：攻擊力在搖桿前輸入是 6、8、18

*30：漂亮一擊時 40

*31：奈落擺的 1、2、3 發之後，可出鬼神拳。出鬼神拳時，將搖桿歸位

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	攻擊力	備考
背中向きからの投げ抜み	背對[illegible]或[illegible]	[illegible]或[illegible]	拋投技		*36
超ぱちき	接近→[illegible]	[illegible]	拋投技	33	
はちきくらへ	接近→[illegible]	[illegible]	拋擲技	29（クマ 42）	*37

【10連打】 COMMAND LIST

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	→[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	☆[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	中
攻擊力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力	→[illegible]	[illegible]	☆[illegible]	[illegible]	[illegible]	☆[illegible]	[illegible]	[illegible]	☆[illegible]	[illegible]
攻擊種類	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
攻擊力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力										[illegible]
攻擊種類										中
攻擊力										30

推薦技法	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
入力							[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻擊種類							上	中	中	中
攻擊力							5	8	21	25

□記號表示防禦不動

*36　投げ抜み往後轉身
*37　只對保鏢　熊・[illegible]・熊　才可發動　以[illegible]優化
*31　在落構的 [illegible] 發之後　可出雷神拳　出雷神拳時，將搖桿歸位　在落構的第 [illegible] 發之後所出的雷神拳，其攻擊力是 28
*33　只有剛掌破被落不同
*34　搖桿前輸入時，5・8 [illegible]
*35　第 1 發變成反擊處理　集氣發動中不能防禦



●歐卡
OGRE

【通常技】 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
リードジャブ		上	5	
クロスストレート		上	12	
サイドハイキック		上	25	
バックスピンキック		上	35	
リードジャブ	→	上	7	
右掌底打ち	→	上	21	
サイドハイキック	→	上	20	
バックスピンキック	→	上	35	
シットジャブ	蹲身狀態	特殊中段	3	
シットストレート	蹲身狀態	特殊中段	8	
シットスピンキック	蹲身狀態	下	12	
ローキック	蹲身狀態	下	10	
シットジャブ	蹲身途中	特殊中段	5	
シットストレート	蹲身途中	特殊中段	10	
サイドハイキック	蹲身途中	下	12	
ローキック	蹲身途中	下	7	
アッパーカット	站立起身途中	中	12	
魔神拳	站立起身途中	中	25	
フロントキック	站立起身途中	中	10	
トゥースマッシュ	站立起身途中	中	13	
ステップインエルボー		中	16	
ショートアッパー		中	15	
サイドキック		中	17	
フロントキック		中	15	
スピンナックルジャブ	背朝對手 (or)	上	15	
スピンナック	背朝對手 (or)	上	25	
シットスピンナックル	背朝對手↓ (or ↓)	下	10	
シットスピンナック	背朝對手↓ (or ↓)	下	12	

【固有技】第1第2形態共通 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
合掌き		中	40	
右掌底打	→	中	28	
轟滅拳		防禦不能	100	
ダブルフェイスブレイカー		中・中	16,10	
レックハスー	→	上	35	
サイドワインダー	←	防禦不能	60	
リースライティング		下	15	
リーキックコンボ		下・上	7,20	
フレイジンクキック		中	30	
インフィニティーキックコンボ	站立起身途中↓連打	中、中、上、中…	10,25,15,10	
インフィニティーキックコンボ（下段）	インフィニティーキック中↓連打	…下、中、上…	10	
インフィニティーキックコンボ（掃腿し）	インフィニティーキック中↑連打	…中、中、上…	15	
コールドフレート	↓	下	25	
ライトハンドスタッブ	↓→	中	40	
キャットスラスト	↓→	中	30	
ブラッディーシザース		防禦不能	50	
ハンマーヒール	→ →	中	20	
スネイクブレード	↓	下・下、中	12,19,25	
叩髄斬り	→→	上	40	
ブラックショルダーアタック	→	中	30	
ジャンプインナックルボム	↑（或 ）☆	中	35	
ジャンプインスーパーナックルボム	↑（或 ）☆ ↓	防禦不能	45	
スーパーナックルボム	↑（或 ） ↓	防禦不能	45	
クナイ斬り	←	防禦不能	22	
クナイ[illegible]け	→ → ☆	[illegible]禦不能	25	
魔神拳	站立起身途中	中	25	
龍虎蹴り		中	20	
[illegible]車蹴り鬼殺し		中・中	20,25	
スネイクキック	↓	下・下・下	12,19,7	
ハンティングホーク		中・上・上	15,14,25	
閃光烈拳		上・上・中	6,8,18	*26
鬼哭連拳		上・上・上	6,10,18	*27
ケツァルクアトル	→→	防禦不能	15,20	
氣合い溜め（集氣）		特殊動作		*28

*26 不論仰天、俯臥皆可出招

【固有技】第1形態 COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	攻擊判定・種類	攻擊力	備考
惑念隱壁	→ （與對手的攻擊同時）	返擊技	25	

【固有技】第2形態

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊種類	備考
ホロコーストナパーム		防禦不能	30	
ブレイジングインフェルノ	↓	上段防禦不能	40	
ハリケーンミキサ		中	25	
ローテイルカッター	↓	下	25	
ミドルテイルカッター		中	25	*29
ダブルテイルカッター		中、中	25,25	
スピンテイル	↓	中	25	
アナザーディメンション	擊倒中	上段防禦不能	40	*30
デーモンハイツ	蹲身前進	返擊技		*31

*26、*27：第1發過祇

*28：第1發變成放擊處理，但為發動中不能防御

*29：搖桿持續輸入，成轉身

*30：追擊

*31：只有指定技擊中（蹲身等等），以擊閃避。

【拋投技】

COMMAND LIST

技名	指令（★：為搖桿會自動歸位）	閃避	攻擊判定	攻擊力	備考
リフトアップスラム	接近		拋投技	30	
ベアハッグ	接近		拋投技	10,25	
フル　トスロ	接近對手的左側或		拋投技	10,25,25	
ハンギングネックスロー	接近對手的右側或		拋投技	40	
ブラッドサッカー	從背後接近或		拋投技	70	*33
背中向きから投げ	背對或	或	拋投技		*34
殘月	接近		拋投技	30	

*33：攻擊力 [illegible]、3、4、4、5、5、6、7、8、5、10

*34：攝ず掴み往後轉身



↑潛藏在一八的內心，潛藏著神秘力量的惡魔，而那個就是惡魔的東西，所以皆因惡魔的存在，而故事就開始了……（PS版「[illegible]」FD）



↑具有與惡魔對照的美麗外觀的天使，不過，其能力和惡魔沒什麼不同，對與一八敵對的人，毫不寬容且加以襲擊

復活邪神4－解體眞書徹底攻略本

沒有這本書
或許你將誤入歧途
走進不歸路！！

SaGa Frontier
サガ フロンティア

敬請期待

解決大家的煩腦！

制作中

復活邪神4－解體眞書徹底攻略本

七人主角完整劇情破關攻略
超級完整情敵集於此冊！

緊急通告
近期發售中！

● 尚有更多你想知道的秘密未解開
請期待我們的續作
● 次世代公司爲您強力火速趕制中
請您耐心等候

次世代出版　玩家有信心



最終攻略本

23個主角、對CPU電腦/行家模式/VS模式、

金手指密碼、完整分析，詳盡介紹！！

隆 | 櫻 | 達魯西 | 肯 | 春麗 | 桑基爾夫 | 北斗 | C.傑克 | D.黑庸 | 普露娜 | 史考爾島尼亞 | 凱利 | 亞倫（史那達） | 達朗 | 布蕾亞 | 豪鬼 | 貝嘉 | 卡魯達 | 喚起殺意的隆 | 被解開血之封印的北斗 | 賽特洛依特β | 賽特洛依特γ



WORLD ADVANCED
大戰略
鋼鉄の戦風
全省热烈
发售中
大戰略SS極密戰略手冊隆重登場！
重振雄风！
極密檔案
FILE1-德日美三軍全54篇
戰役攻略法完全
FILE2-基
礎戰役之
10大地圖
徹底解說
FILE3-全部隊資料
開發、改良表完全公開
軍事準備金
250元
次世代完美發行
次世代出品
人家有信心

PS/SS 兩機種對應

新 テーマパーク theme PARK



想設計一個屬於自己的主題樂園嗎？

次世代助你美夢成真：











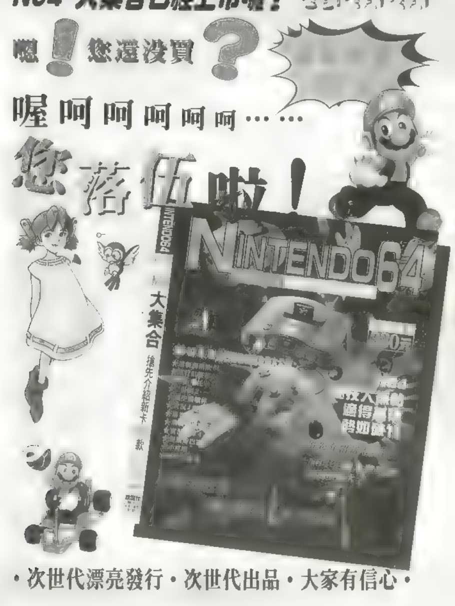
* 教您滿足遊客的需求、遊樂器材、店舖、工作人員、設施…等，全盤揭載。
* 設置道具時的重點大公開。
* 各國特徵、征服之攻略法。



如此一來，你也能成爲一位出色的樂園經營家

次世代完美發行


MAP FILE EXIT
◎洋館
研究所、地上地下地
細揭載指引
◎全部彩色
給你看得清楚
古堡
BIO HAZARD


N64 大集合已經上市囉！
嗯！您還沒買？
喔呵呵呵呵呵……
您落伍啦！
NINTENDO64
大集合
搶先介紹新卡
・次世代漂亮發行・次世代出品・大家有信心・

全台瘋狂搶購中！

290

只要次世代，其餘免談

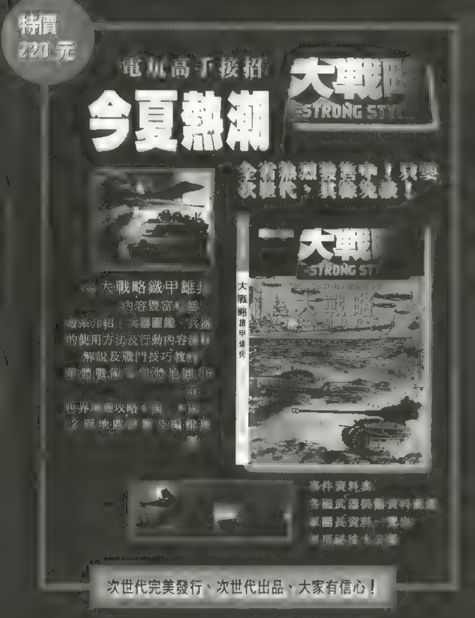
給我

N64 小叮噹加旋風斯巴達



2合1

次世代出品大家有信心



特價
220元
電玩高手接招
今夏熱潮
大戰略
STRONG STYLE
大戰略鐵甲雄兵
內容豐富
的使用方法及行動內容
解說及戰鬥技巧教
大戰略
STRONG STYLE
大戰略鐵甲雄兵
事件資料表
次世代完美發行、次世代出品、大家有信心！

今夏最挑戰性的格鬥遊戲〝快打旋風 ZERO 2〞
隆重登場！





全省各大遊樂器店
、小賣店均有出售

格鬥高手的你千萬別錯過喔！



全彩印刷

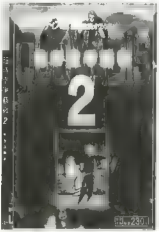
賠錢價 240 元

次世代冒險攻略系列 ——





遇上麻煩時，有我就搞定了！





大家有信心
次世代出品

新書目錄

1	SFC.MD	SLG	信長的野望~霸王傳	320元	40	SFC	SLG	夢幻模擬戰II	250元
2	SFC	SLG	三國志2 橫山光輝	250元	41	SFC	ACT	瑪琍歐5代	250元
3	SFC	SLG	項劉記	200元	42	SFC	RPG	時空引導者	220元
4	SFC	RPG	第三次機器人大戰	170元	43	SFC	SLG	釣魚大全	270元
5	SFC	ACT	蓋亞幻想紀	150元	44	全機種通用	SLG	A 列車IV	350元
6	SFC	RPG	聖火降魔錄	250元	45	全機種通用	SLG	信長的野望~天翔紀	300元
7	SFC	SLG	魔神轉生	200元	46	PS	RPG	辟邪除妖VII	300元
8	SFC	RPG	真女神轉生II	220元	47	SNK	ACT	95 格鬥天王	330元
9	SFC	ACT	幽遊白書·七龍珠	200元	48	SS	RPG	王國傳說	320元
10	SFC	ACT	洛克人X·大盜伍衛門2	200元	49	全機種通用	SLG	三國志英傑傳	270元
11	SFC	RPG	霸王之王	220元	50	PS	SLG	太閤立志傳II	280元
12	SFC	ACT	GX SD 鋼彈	200元	51	PS.SS	SLG	純愛手札	160元
13	SFC	ACT	七龍珠超武鬥傳3	200元	52	PS	AVG	惡靈古堡	250元
14	SFC	RPG	勇者機器人	180元	53	SFC	SLG	魔裝機神	220元
15	SFC	RPG	太空戰士VI	220元	54	SS	RPG	光之繼承者	180元
16	SFC	RPG	勇者鬥惡龍I·II	250元	55	SNK	ACT	餓狼傳說四	280元
17	SFC	SLG	三國志二·三代	280元	56	SFC	RPG	黑暗魔宮(附金手指)	120元
18	SFC	SLG	賽馬大全	450元	57	特輯	*	超任大集合	350元
19	GAME BOY	RPG	鬼神降魔傳I~IV	220元	58	特輯	*	GB 大集合	280元
20	GAME BOY	RPG	魔界塔士II III·聖劍傳說三合一	250元	59	PS.SS	AVG	第七秘館	220元
21	GAME BOY	*	GAME BOY 五合一	200元	60	全機種通用	ACT	快打旋風 ZERO 2	240元
22	GAME BOY	RPG	鬼神降魔傳V	150元	61	SS	ACT	VR 快打 KIDS 大頭版	220元
23	GAME BOY	SLG	第二次機器人大戰	170元	62	SS	RPG	英雄聖戰外傳	180元
24	GAMEGEAR	RPG	光明與黑暗外傳·魔導物語II	250元	63	PS/N64	特輯	96 年 PS 大集合	350元
[illegible]		*	秘技天書1	100元	64	PS	RPG	國王密令III II I MAP完全攻略	280元
26		*	秘技天書2	150元	65	SS	特輯	96 年 SS 大集合	280元
27	MD	RPG	夢幻之星四代	200元	66	SNK	ACT	96 格鬥天王~KO秘笈	280元
28	MD	SLG	大航海時代	250元	67	全機種通用	ACT	電腦戰機	240元
29	MD	SLG	夢幻模擬戰	250元	68	PS	RPG	妖精戰士II	260元
30	全機種通	SLG	三國志四	280元	69	PS	ACT	刀魂	220元
31	SFC.MD	SLG	太閤立志傳	250元	70	SFC	S.RPG	海釣太郎	200元
32	SFC	SLG	提督的決斷II	300元	71	SS	SLG	魔獸之王	240元
33	SFC	TAB	桃太郎電鐵III	150元	72	SS	RPG	王國傳說2	230元
34	SFC	SLG	雷霆任務	180元	73	全機種通用	AVG	古墓秘寶	230元
35	SFC	RPG	女神轉生外傳III	180元	74	PS	RPG	太空戰士7	300元
36	SFC	RPG	舊約·女神轉生	180元	75	PS	ACT	三國無雙	220元
37	SFC	RPG	四狂神傳記II·雷霆任務合本	180元	76	SS	SLG	超時空爭霸戰2	230元
38	SFC	RPG	四狂神傳記II	250元	77	PS	SLG	戰鬥國家 改	250元
39	SFC	SLG	A 列車III	250元					

備註： 編號1.4.6.15.16.37已銷售一空，**謝謝惠顧！**

新 書 目 錄

78	N64	特輯	97 年N64大集合	330 元	117			
79	PS.SS	SLG	新模擬樂園	220 元	118			
80	SS	SLG	大戰略～鐵甲雄兵	220 元	119			
81	PS	RPG	復活邪神 4	220 元	120			
82	SS	SLG	大戰略～鋼鐵之戰風	250 元	121			
83	PS	ACT	快打旋風EX Plue α	260 元	122			
84	SS	SLG	夢幻模擬戰IV～完全攻略	240 元	123			
85		F.ACT	鐵拳 3～完全必勝攻略本	260 元	124			
86					125			
87					126			
88					127			
89					128			
90					129			
91					130			
92					131			
93					132			
94					133			
95					134			
96					135			
97					136			
98					137			
99					138			
100					139			
101					140			
102					141			
103					142			
104					143			
105					144			
106					145			
107					146			
108					147			
109					148			
110					149			
111					150			
112					151			
113					152			
114					153			
115					154			
116					**備註**：編號1.4.6.15.16.37.已銷售一空， **謝謝惠顧**！			

TEKEN 3
鐵 拳3

1997年8月 30 日　初版發行

發行人　李志亮
發行所　次世代出版社
監製　兄弟・書森

發行地址　次世代出版社
板橋市三民路二段 28 號7樓
電話 (02)961-6654　傳真 (02)961-7204

企劃・編輯　Kimmy ・ 曾　ANSONY
文字編輯　廖美仙　鄧永中　徐嘉慶
美術主編　Kimmy
美術編輯　蕭淑娟　林玉卿　阿芬仔
美術協力　雷卓
電腦排版　陳瓊華　陳銘秀　吳玲玲
法律顧問　經緯法律顧問　張　靜律師
印　刷　源大印刷廠
定　價　260 元

如有任何問題也可至E-mail:book1997@ms16.hinet.net 我們會儘快爲您解答！

本書如有缺頁、破損請寄回以上地址更換！

※本書所登刊圖片、商標、其版權隸屬原公司所有。

※本書所刊登圖片、商標，其版權為所屬公司所有。



◆新系統完全解析

◆主要角色+隱藏角色全20人破關攻略法完全刊載

◆對戰徹底攻略

◆全固有技、全技表+10連打徹底公開

◆特別報導/專欄1.隱藏姿勢

專欄2.隱藏背景

專欄3.隱藏服裝

* 特價260元 *